

25 AÑOS
1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 297
¡PÓSTER DOBLE!
DOOM
THE DIVISION
ANÁLISIS
THE DIVISION
DiRT RALLY
HITMAN
ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD
POKKÉN TOURNAMENT...
REPORTAJE
JUEGOS COMPLETOS vs POR ENTREGAS
Cambia el modelo de negocio... ¿a peor?
REPORTAJE
VIAJE AL ESPACIO
Nos subimos a las naves de No Man's Sky y Starfox Zero
ZELDA CUMPLE 30 AÑOS
¡Recuerda con nosotros la historia de Link!
FECHA • PRECIO • CARACTERÍSTICAS
LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL
PlayStation VR · Oculus Rift
Samsung Gear VR · HTC Vive...
GRATIS COLECCIONABLE
La historia de Hobby Consolas
Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas
1996-1997
Nº3
Juegos que hicieron historia



La hora de la realidad virtual

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

La realidad virtual ha dejado de ser precisamente eso, una realidad "virtual" para convertirse en una muy real y palpable, que ya se puede disfrutar en PC y dispositivos mviles. La gran duda que a muchos pasa por la cabeza es si ser una moda pasajera, como los controles por movimiento, o si, realmente, ser una va de futuro para la industria del videojuego. A ttulo personal, lo veo muy claro la realidad virtual ha llegado para quedarse. Puede que, de primeras, arranque lento, debido a su elevado precio, pero slo hace falta ponerse un visor un rato, aunque sea con un mvil, para darse cuenta que a algunos gneros les va a venir muy, muy bien. Porque en todos los casos que hemos podido probar en Hobby Consolas, la sensacin de "presencia", de estar dentro del juego, con un mundo inexistente que nos rodea, est muy lograda.



Entiendo que, entre los jugadores, suscite dudas, y muchas, como suele suceder con la llegada de nueva tecnologa que promete revolucionarlo todo. Pero tal cual lo veo, hoy por hoy, la realidad virtual va a ser un complemento a los videojuegos que conocemos y amamos, no un sustituto. No viene para reemplazarlos. Claro que habr desarrollos exclusivos de la RV, pero los juegos "de toda la vida" aadirn opciones exclusivas de la RV (*Tekken 7* iba a hacer algo en este sentido) o incorporarn modos de visualizacin en RV. No creo que, a corto plazo, los grandes nombres sean exclusivos de la RV.

Es ms, con PlayStation VR, los consejos que ha dado la propia compaa a los equipos que trabajan en su visor es que, de primeras, creen juegos "pequeos", que exploten alguna idea o sensacin, puesto que, en esta primera fase, todo va a girar en torno a experimentar y probar avances, para compartirlos con los dems desarrolladores. Con el tiempo, llegarn los juegos "triple A" a la RV, pero no de primeras. Y tranquilos, porque, si la realidad virtual no es lo vuestro, tampoco va a ser el centro de la revista, ni ahora ni en el futuro. En este nmero tambin encontraris muchas ms cosas a las que hincar el diente. Solo tenis que pasar esta pgina para comprobarlo...

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Si *The Division* puede o no tumbar a *Destiny*, sólo lo dirá el tiempo, pero tiene posibilidades. Pese al bajón gráfico y a los problemas en los servidores, la propuesta de Ubisoft aprovecha el planteamiento de MMO para poner en pantalla unos tiroteos tácticos que me han encantado.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Para cuando leáis esto, *Street Fighter V* ya habrá recibido su primera actualización con la tienda y Alex. Pero, mientras, con menos ruido, *Mortal Kombat XL* ha apostado por la fórmula tradicional del "recopilatorio a posteriori" con espectacular resultado. ¿Quizá la vieja fórmula es la mejor? Veremos.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Cualquier tiempo pasado fue mejor para los juegos de rallies... o eso pensaba hasta que he probado *DiRT Rally*, uno de los mejores juegos de la especialidad que he visto nunca, en parte porque retoma el espíritu de *Colin McRae Rally*. Ojalá Codemasters se haya puesto las pilas igual para *F1 2016*, tras el pinchazo del año pasado.

@Rafaikkonen



Borja Abadíe
Colaborador

A falta de catar *The Division* (no he tenido tiempo), este mes me preocupa más el camino que está tomando la industria con el modelo de negocio basado en entregas episódicas. Hay géneros o propuestas que encajan pero, ante todo, creo que lo que los usuarios queremos son experiencias completas. Luego, si quieres, añade episodios.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Cuando Nintendo anunció *Metroid Prime: Federation Force* el año pasado, la reacción de los fans fue muy negativa, pero, después del último Nintendo Direct, a mí me convence mucho más. El problema es que hay mucha hambre de un *Metroid* "tradicional", pero no por ello deberíamos negarle una oportunidad a este juego.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 297

36 REPORTAJE

LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Repasamos las fortalezas, debilidades, primeros juegos y otras aplicaciones de los principales visores de RV



48 REPORTAJE



JUEGOS COMPLETOS VS JUEGOS POR ENTREGAS

El modelo de negocio clásico frente a una moda que, poco a poco, va ganando peso... para disgusto de muchos

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com




www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**



THE DIVISION

Analizamos el "rolero" shooter MMO de Ubisoft. ¿Está a la altura de lo esperado?



THE LEGEND OF ZELDA, 30 AÑOS DE AVENTURAS LEGENDARIAS

La obra maestra de Miyamoto cumple 30 años, y lo celebramos repasando su historia, las curiosidades...



A LA CONQUISTA DE LA ÚLTIMA FRONTERA

No Man's Sky y Star Fox Zero, dos "galácticos" en consola



RATCHET & CLANK

El mítico plataformas de PS2 se "reinicia" para ofrecer la primera aventura repleta de novedades

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes



3DS

3DS sigue muy viva y la Gran N dedicó buena parte del Nintendo Direct a enseñar los juegazos que veremos este año en la portátil. Mientras esperamos los nuevos *Pokémon*, podremos disfrutar de *Dragon Quest VII: Fragmentos de un Mundo Olvidado*, *Yo-Kai Watch*, un nuevo *Kirby*, *Fire Emblem Fates*, *Rhythm Paradise Megamix* o *Monster Hunter Generations*. Además, también podremos sacar a pasear la nostalgia jugando a juegos de SNES, como *A Link to the Past* (eso sí, serán exclusivos de New 3DS).



Esta preciosidad es una New 3DS XL basada en SNES, o Super Famicom, su nombre en Japón. Precisamente, la consola será exclusiva del país del sol naciente. Una pena.

KIRBY PLANET ROBOBOT



Dream Land ha sido invadido. Kirby se enfundará en una armadura robótica para devolver la tranquilidad a su hogar en una aventura de acción y plataformas muy atractiva y con multijugador online.



Nuevos amiibo acompañarán el lanzamiento de *Kirby Planet Robobot*. Además de al propio Kirby montado en una estrella, veremos al Rey Dedede y a Meta Knight con una nueva pose, así como al adorable Waddle Dee. Serán compatibles con el juego y llegarán el 10 de junio.

POKÉMON LUNA Y POKÉMON SOL



Días antes del Nintendo Direct "general" de marzo, Nintendo dedicó un espacio de cinco minutos para la presentación de *Pokémon Sol* y *Pokémon Luna*, las nuevas entregas de la saga que llegarán a finales de este año y de las que tendremos los primeros detalles muy pronto.

FIRE EMBLEM FATES





El 20 de mayo, llegará a Europa *Fire Emblem Fates*, dividido en tres juegos individuales: *Conquista*, *Estirpe* y *Revelación* (éste, sólo en digital el 9 de junio). Serán tres campañas basadas en el mismo conflicto.



ANUNCIOS / NUEVOS DATOS — Wii U - 3DS

Nintendo aprieta rumbo al E3

Vía Nintendo Direct, la compañía de Kioto ha demostrado que sigue apoyando a 3DS y Wii U, ¿quizá para reservar el E3 por completo a NX?

En 2011, Nintendo se sac de la manga los Nintendo Direct, una forma de contactar directamente con sus fans y usuarios va "streaming" por Internet, con presentaciones en las que ha desvelado sus novedades y lanzamientos a corto plazo. Los dos ltimos, celebrados a finales de febrero y principios de marzo, fueron de los que entusiasman a los jugadores. El primero se centr en *Pokmon* , saga que cumpli veinte aos el pasado mes de febrero y, para celebrarlo, anunciaron que preparan una nueva generacin dentro de la saga, *Pokmon Luna* y *Pokmon Sol* para 3DS, aunque ensearon entre poco y nada de esas nuevas entregas.

En el segundo Nintendo Direct, de ms de 40 minutos de duracin, la compaa japonesa no slo habl de las actualizaciones de *Splatoon* (donde se mejora la experiencia competitiva) y *Mario Maker* (que aade nuevos objetos y funciones para cada tem), ambas ya disponibles, sino que nos record que juegos como *Lost Reavers* o *Star Fox Zero* estn al caer en Wii U (y ambos con muy buena pinta, por cierto), y que *Fire Emblem Fates* y *Yo-Kai Watch* tambin llegam pronto a Europa.

Adems de estos viejos conocidos, Nintendo anunci nuevos juegos que aparecern este mismo ao, como *Kirby Planet Robobot* para 3DS o *Paper Mario Color Splash* para Wii U. Tambin aprovech la ocasin para demostrar que se toma en serio la eShop, su tienda digital, a la que dio bastante protagonismo en el ltimo Direct, con un anuncio muy esperado la llegada de los juegos de Super Nintendo a la consola virtual, aunque sern exclusivos de New 3DS. Con estos anuncios, queda claro que Nintendo se guarda dos de sus grandes bazas, *Zelda* y la nueva NX, para futuros eventos. ¿Suena el E3? S, y mucho. ■

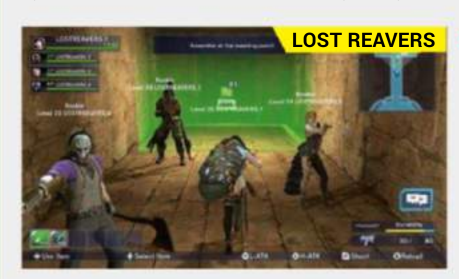
Kenji

«A mí el Direct me ha gustado bastante, como poseedor de 3DS. Estoy satisfecho, pero, si hubiesen mostrado algo del nuevo Pokémon, habría sido perfecto.»

NINTENDO HA ADELANTADO PARTE DE SU ARTILLER A, QUIZ PARA DEJAR NX Y ZELDA PARA EL E3...

Wii U

Wii U también tuvo un importante espacio dentro del Nintendo Direct, y pudimos echarles un vistazo a juegos que ya conocíamos, como *Lost Reavers* o *Star Fox Zero*, y a otros nuevos, como *Star Fox Guard* y el atractivo *Paper Mario: Color Splash*, además de a actualizaciones para *Splatoon* o *Mario Maker*.



El 14 de abril, llegará este interesante "free to play", donde la colaboración entre jugadores será clave para vencer a los zombies y encontrar tesoros.



Se presentó en 2014 como *Project Guard* y, ahora, es un *Star Fox*. Será un "tower defense" con más de 100 misiones y un editor para colgar niveles a través del online.



La isla de Prisma está perdiendo el color, y sólo Mario, con su Martillo de Color, podrá devolverle su vitalidad en este nuevo RPG que llegará este mismo año.

eSHOP

La eShop, la tienda online de Nintendo, va tomando forma y la compañía japonesa hizo un gran esfuerzo para demostrarlo en este Nintendo Direct. Gracias a esta plataforma, podremos disfrutar de algunos de los juegos de Wii U, como *Lost Reavers*, pero también de clásicos de Super Nintendo para New Nintendo 3DS, *Pinball Arcade*, el interesante *Dex* para Wii U y un montón más de juegos descargables que llegarán en este 2016.





2

NUEVOS DATOS / XBOX ONE

Primeros detalles de Gears of War 4

Llevamos muchos años esperando y, por fin, en 2016, podremos volver a masacrar locust... o lo que sean esas "cosas".

Microsoft anunci durante el E3 del ao pasado que la saga *Gears of War* regresara a lo largo de este 2016 de la mano de The Coalition, un estudio con Rod Fergusson, uno de los padres de la saga, a la cabeza. El objetivo del estudio era hacer olvidar *GoW Judgment* y recuperar el espritu jugable de la triloga original de la saga, creada por Epic Games. Tras casi un ao sin informacin del juego, por fin han salido a la luz nuevos y jugosos detalles. Para empezar, el ttulo estar ambientado veinticinco aos despus de lo acontecido en *Gears of War 3*. Esto no es mero contexto, ya que el rubio que veis a la derecha, JD, es, nada ms y nada menos, el hijo de Marcus Fenix. A su lado, estarn la joven Kait y otro soldado, Delmon Walker, amigo de JD. Aunque el equipo que llevan puesto corresponde a la CGO, tanto JD como Delmon son desertores de la milicia por motivos que an no conocemos, si bien los descubriremos en el juego. A quienes tampoco conocemos es a los enemigos, una mezcla entre locust y algo ms aterrador. Lo que s sabemos es que el juego tendr cooperativo local para dos personas y se mover a 1080p y 30 frames por segundo en campaa y a 60 frames por segundo en el multijugador. Todo pinta muy bien y, adems, tendr beta a partir del 18 de abril. Como dira el propio Marcus Fenix... ¡Caracoles!

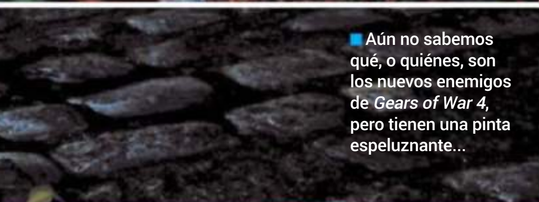


WEB Miki Banana

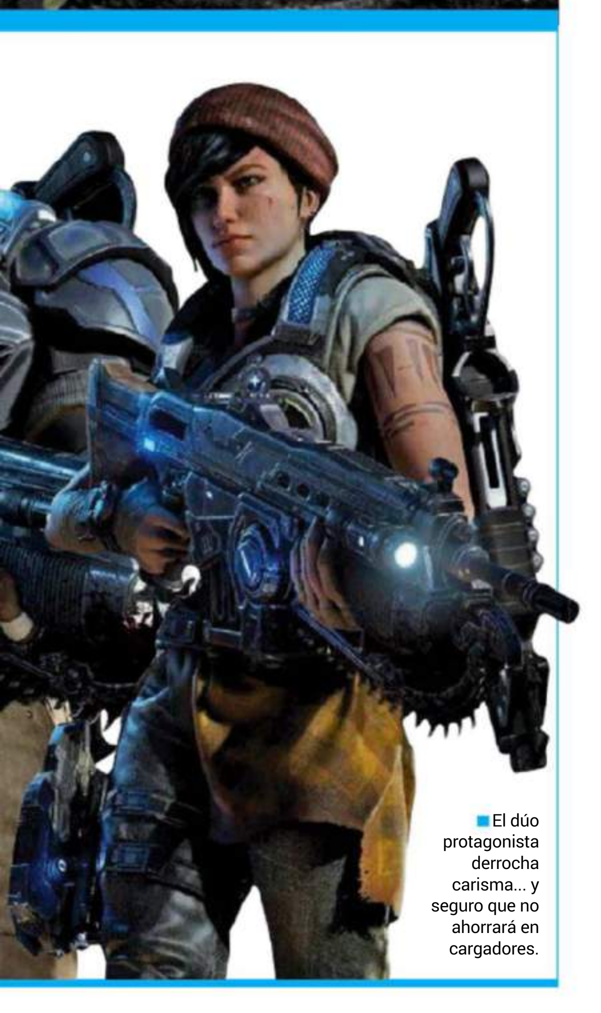
“Acabo de ver las nuevas imágenes y se me ha quedado el 'hype' por la Luna. Espero que saquen un 'gameplay' pronto”







Aún no sabemos qué, o quiénes, son los nuevos enemigos de *Gears of War 4*, pero tienen una pinta espeluznante...



El dúo protagonista derrocha carisma... y seguro que no ahorrará en cargadores.

3





El mundo submarino de *Abzû* será una preciosidad y podremos explorarlo a nuestras anchas.

Podremos nadar al lado de un montón de especies, algunas más peligrosas que otras.

NUEVOS DATOS / PS4 / PC

Las profundidades nos esperan en Abzû

Una de las sensaciones indies del E3 de 2014, obra de Matt Nava (director de arte en *Journey*), llegará en verano.

Giant Squid (Calamar Gigante) es una pequea compaa que est desarrollando *Abz* , un juego que, seguramente, os hipnotizar en cuanto sepis algo ms sobre l. Para empezar, y como se puede intuir por las imgenes, *Abz* apunta a ser una suerte de *No Man's Sky*, pero ambientado en el ocano. El juego nos invitar a explorar las profundidades marinas, mientras desenterramos tesoros y desvelamos secretos, uno de los grandes atractivos de la aventura, segn sus creadores.

Contaremos con un mapa 3D que podremos consultar en cualquier momento, aunque el juego nos abrir la puerta del ocano para que nademos a nuestras anchas en niveles bastante grandes. Acompaados de un pequeo sonar, que utilizaremos para atraer o alejar a los bancos de peces, podremos movernos con libertad por el gigantesco escenario del juego, mientras nadamos junto a tortugas marinas, bancos de atunes, tiburones o ballenas. La fauna tendr vida propia y se comportar de forma realista, lo que ayudar a aumentar la inmersin en el juego.

De primeras, puede parecer grande e inabarcable, pero no os preocupis, porque la compaa est trabajando duro para encontrar un equilibrio entre la exploracin libre de cada zona y el progreso en la aventura. Porque, s, habr una historia en *Abz* que girar en torno a descubrir quin ha construido unas misteriosas estructuras en el fondo del ocano. Su nombre, "*Abz*", significa "la sabidura del ocano" y, este mismo verano, podris descubrirla en una introspectiva aventura que no dejar indiferente a nadie. ■



El Londres de 1918, asolado por la letal gripe española, será nuestro particular coto de caza.





La ambientación promete ser la gran protagonista del juego. Dontnod ya lo hizo de maravilla con su 'NeoParis' de *Remember Me*.

4

PRIMERAS IMGENES | PS4 - XBOX ONE - PC

Así lucirá Vampyr, lo nuevo de los creadores de Life is Strange

Vampiros, Londres en 1918, acción con toques de RPG y moralidad: seguro que queréis hincarle el diente...

Hace poco ms de un ao, nos enteramos de que Dontnod, el estudio tras el interesante *Remember Me* y la formidable aventura episdica *Life is Strange*, estaba trabajando en un nuevo juego con vampiros como protagonistas. Tras un tiempo sin novedades, por fin podemos contaros que se trata de un RPG de accin de lo ms interesante, ya que, como era de esperar, todo girar en torno a una narrativa cuidada hasta el ms mnimo detalle. Encarnaremos a un vam llamado John y, precisamente, empezaremos la aventura despertando en nuestra propia tumba. As, emprenderemos un largo viaje para descubrir quin nos convirti en vampiro, mientras exploramos el Londres de 1918, una poca en la que estuvo asolada por una epidemia de gripe. En nuestro camino, tendremos que luchar, bastante, con armas cuerpo a cuerpo, armas de fuego y nuestras propias habilidades vampricas. Como si fuese un RPG, iremos configurando nuestro personaje y sus habilidades, a medida que avancemos en la trama, una historia llena de decisiones morales, como la de alimentarnos de todos los humanos que veamos, lo que nos fortalecer, o no probar ni una gota de sangre, algo posible, pero que acarrear que seamos ms dbiles. La ambientacin y los condicionantes morales parecen los protagonistas de una aventura que llegar a lo largo del ao que viene.

WEB XxeR_VeVeBuxX

“Dontnod sabe currarse una buena trama, y ahí están Remember Me y Life is Strange, que lo avalan. A mí, por ahora, lo que más me preocupa es la jugabilidad.”

5





ANCUNCIOS ■ PC - XBOX ONE - PC

Sniper Elite 4 y Battalion 1944 nos devuelven a la II G.M.

Tras explorar numerosos conflictos presentes y futuros, parece que la II Guerra Mundial vuelve, por fin, con fuerza.

Hace unos aos, casi todos los juegos blicos estaban ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores queramos un cambio, y Activision se atrevi con el primer *Modern Warfare*. Desde entonces, casi cualquier shooter blico se ha ambientado en conflictos contemporneos o en un futuro prximo ficticio. Ahora, los jugadores volvemos a pedir un cambio, y parece que, en 2016, volveremos a la guerra ms cruenta de la historia. El primer juego en llegar ser *Sniper Elite 4*, la continuacin de la saga de Rebellion, que volver a ponernos en la piel del letal e infalible francotirador Karl Fairburne. Esta vez, la contienda se traslada a la Italia del ao 1943, en una misin clave para que el Da D, el desembarco de Normanda, y la victoria aliada fueran posibles. El juego correr a 1080p y ser ms grande que lo que vimos en *Sniper Elite 3*.

Por otro lado, llegar *Battalion 1944*, un shooter multijugador en primera persona (financiado en tres das en Kickstarter) ambientado en campos de batalla europeos. An faltan detalles por conocer, pero la fidelidad de armas y uniformes es alucinante. Adems, sus creadores admiten que quieren recoger el testigo de juegos como *Call of Duty 2*, *Medal of Honor* o *Battlefield 1942*. Pinta muy bien. ■

Las cifras del mes

60 millones de consolas entre PS4 y Xbox One, según Electronic Arts

1.000.000 de unidades ha vendido Splatoon en Europa

4.000.000 de copias vendidas en Europa son necesarias para ser un juego Nintendo Select en Wii U

NINTENDO SELECTS

440.000 copias se estima que ha vendido Street Fighter V durante la primera semana en PS4

10 millones de unidades vendidas de The Witcher 3

1 millón de jugadores distintos en Rocket League durante el primer mes en Xbox One

100 millones de personas juegan a diario a títulos de los creadores de Clash of Clans

6,4 millones de personas participaron en la beta de The Division





TELEFNICA FLAGSHIP STORE / ACTIVIDADES

Un espacio para los videojuegos

Con un calendario lleno de actividades, Telefónica Flagship Store quiere ser un punto de referencia para los jugadores en pleno centro de Madrid.

Seguro que la mayora de los que vivs en Madrid, y tambin muchos de los que habis ido de visita a la capital, conocis Telefnica Flagship Store, un local emblemtico que est situado en el histórico edificio de Telefónica en plena calle Gran Va. Lo que quiz no sepis es que visitando su interior, adems de informaros y probar de primera mano las ltimas ofertas y novedades de la compaa, podis participar en un montn de actividades relacionadas con los videojuegos ¡y la mayora son gratuitas!

Desde hace meses, el objetivo de sus responsables es que Flagship Store sea en un lugar de encuentro para los amantes de los videojuegos. Los que se los toman como una aficin pueden disfrutar de presentaciones y talleres de temtica variada (accesorios, tarjetas gráficas...) en un espacio que Puregaming tiene habilitado con varios PC de ltima generacin, donde tambin se desarrollan torneos como el de *Heartstone*, que tendr lugar el 8 de abril.

Los desarrolladores que ven los videojuegos como una salida profesional tambin deberan pasarse por all, ya que cada mes tiene lugar El Zerouno, un evento muy dinmico en el que se invita a estudios indie espaoles a presentar sus proyectos ante el pblico que se acerca para seguirlo en vivo. Si leis Hobby Industria lo conoceréis, porque somos medio oficial y lo retransmitimos por streaming.

Adems, esta iniciativa, bautizada como TFS Game (@TFS_Game en Twitter), también tiene su equivalente en Mobile World Centre de Barcelona (Plaza de Catalunya), donde hay 4 PC´s preparados y tambin se celebra una edicin de El Zerouno cada mes.

Por ltimo, una gran novedad a partir de abril celebraremos en Telefnica Flagship Store cada mes nuestro Hobby Directo, de forma que si os animis podris pasaros por all para seguir el programa. ¡Nos vemos!





El Zerouno es un evento mensual en el que los desarrolladores presentan sus proyectos.



Presentaciones, torneos, talleres... hay multitud de actividades cada mes.







Si visitáis la zona de Puregaming podréis jugar en equipos de última generación.



AGENDA
ABRIL 2016

3	Equipo Tizona Warriors
6	Taller Accesorios Gaming Puregaming
8	Final Torneo Heartstone Puregaming
9	Presentación Cerulean Moon
10	Equipo Tizona Warriors
13	Taller Accesorios Gaming Puregaming
14	El Zerouno (Madrid)
15	Actividad Juego de Tronos
16	Movistar Gaming WE
17	Conferencia Gaming Profesional ES y EU
20	El Zerouno (Barcelona)
19	Taller Gigabyte Gráficas
20	Taller Accesorios Gaming Puregaming Agustino Simoneta Programa Devs Xbox
22	Hobby Directo + Juego de Tronos
24	Equipo Tizona Warriors
26	Taller Gigabyte Placas
27	Taller Accesorios Gaming Puregaming

Más información en
http://flagshipstore.telefonica.es/

Las frases del mes



“PSVR no tendrá tanta calidad como Oculus pero es un producto pensado para las masas”

Masayasu Ito. Vicepresidente de PlayStation



“The Division ha vendido en 24 horas más que cualquier otro título de la compañía”

Yves Guillemot. CEO de Ubisoft



“Ofreceremos grandes franquicias tanto en Xbox One como en PC, esto no significa que cada juego termine saliendo en ambas plataformas”

Phil Spencer. Jefe de Xbox



“Quiero hacer llorar a la gente tanto como sea posible con el final de Final Fantasy XV”

Hajime Tabata. Director de Final Fantasy XV

“Me ofende cuando el equipo trabaja duro y nos llaman vagos”

Peter Molyneux. Director de 22Cans



“Gears of War 4 me ha dejado flipando. La saga está en muy buenas manos”

Aaron Greenberg. General manager de Xbox



“Todos estamos esperando a ver qué clase de negocio es la realidad virtual”

Randy Pitchford. CEO de Gearbox

7

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Battleborn llega para revitalizar los shooters online

Los héroes y sus habilidades únicas, como las del Dragón (en la imagen), serán fundamentales.

Los creadores de *Borderlands* quieren darle una nueva vuelta de tuerca a los shooters, algo que ya lograron hace siete años.

Cuando los shooters estaban en horas bajas, con juegos que repetan la misma fr-mula una y otra vez, lleg Gearbox y cre *Borderlands*, un shooter en primera persona que revolucion el gnero, al mezclar de forma muy inteligente elementos de los RPG con los shooters y el sandbox. Ahora, cuando el gnero parece volver a caer en el tedio, los mismos responsables llegan con *Battleborn* para intentar cambiar las cosas, otra vez. Para empezar, mientras que en *Borderlands* tenamos cuatro hroes para repartir estopa, *Battleborn* nos permitir elegir entre veinticinco personajes, cada uno con sus caractersticas y habilidades nicas. Respecto a los modos, el juego contar con una campaa dividida en nueve episodios y tremendamente rejugable. Podremos jugarla en cooperativo (online para cinco personas y local en pantalla partida para dos jugadores). Sin embargo, donde Gearbox se est volcando es en el multijugador competitivo "cinco contra cinco", con tres modos en los que tendremos que seleccionar muy bien los distintos hroes del equipo, ya que colaborar ser la clave para salir victoriosos. Sin embargo, aqu es donde *Battleborn* vuelve a sorprender, mezclando su naturaleza de shooter con elementos de los MOBA, como las bases en los mapas, los esbirros de la CPU y la subida de nivel. La frmula tiene pinta fabulosa y, pronto, podremos disfrutar de ella, gracias a una beta abierta que llegar primero a PS4.



WEB ROEBUK

“Nunca me han gustado los MOBA, pero esta mezcla con shooter que propone Battleborn me llama mucho la atención.”

8

◆ *Scalebound*, el J-RPG de Platinum Games, podría ser otro de los juegos de Xbox One que desembarquen en PC.



RUMORES / MULTIPLATAFORMA

Un mes repleto de rumores (para todos los gustos)

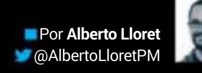
Desde Nintendo NX a Scalebound, nadie se salva de la rumorología.

Ya sabis que Nintendo trabaja en una nueva consola llamada, de momento, NX. An no se sabe nada de ella, pero los rumores apuntan a que ser ms potente que PS4 y One y a que contar con el apoyo de las third parties. Segn los rumores, *Destiny 2*, el nuevo *Call of Duty* o los juegos deportivos de Electronic Arts saldrn en la nueva consola de Nintendo. Ya que estamos con EA, parece que *Mass Effect Andromeda* se va al primer trimestre de 2017 y que *Titanfall 2* y un posible *Battlefield 5* ambientado en la I Guerra Mundial podran llegar a lo largo de 2016.

Para terminar con la ronda de rumores, parece que Microsoft va a apostar fuerte por los juegos en Windows 10 y podra llevar *Scalebound* y *Gears 4* a PC. Saldremos de dudas pronto. ■

◆ *Titanfall* es frenético y divertido. Veremos si Respawn aprovecha la experiencia ganada para sorprender.

Pulsa Start


Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

DIAGNÓSTICO: POBREZA MENTAL EN GRADO SEVERO

No soy muy amigo de las redes sociales porque, aunque son un vehculo excelente para contactar con gente e informarse rpidamente, un elevado porcentaje de su uso se dedica para mostrar alegremente nuestras miserias, incluidas las de nuestra faceta de jugador. Todo esto viene por los absurdos debates que se han generado a raz de que una cadena haya liquidado, en nuestro pas, parte de su stock de juegos de One. No han tardado en aparecer, primero, los especuladores para arrasar con las gangas y, detrs, un consejo de sabios que ya ha vaticinado que esto es el final de la consola.

Ni se plantean que, a lo mejor, se debe a algn tipo de acuerdo entre Microsoft —y las dems compaas que han participado— y esa cadena para liberar espacio en el almacé, de cara, por ejemplo, a la llegada de *Quantum Break*. Estos acuerdos estn a la orden del da, y forman parte de las estrategias tanto de cadenas como de editores. Un "si t me das X, yo te doy Y". La cadena habr tenido ventajas econmicas y "publicidad gratuita" (slo hay que ver el revuelo que se ha montado), y el editor se habr asegurado que le compren X unidades del siguiente ttulo.

Pero hay ms. Algunos no slo la dan por muerta, sino que han aprovechado la ocasin para, de nuevo, reabrir el viejo debate sobre cul es mejor o peor que si a vosotros os engaan con esa mquina que apenas recibe exclusivos, que si los vuestros corren a 900p, que si Wii U es la mejor de esta generacin... Un triste espectculo que slo demuestra una cosa una pobreza mental abrumadora. No es un debate nuevo es la "megaevolucin" del viejo Sega contra Nintendo, pero llevado a los niveles ya habituales del absurdo en que nos hemos instalado a vivir.

No lo entenda en su da, y sigo sin entenderlo ahora. Todas y cada una de las mquinas, tengan un ciclo de vida ms o menos largo, sean superiores o inferiores tcnicamente, SIEMPRE acaban recibiendo uno, dos o quince juegos que merecen la pena ser jugados, indistintamente de tus gustos. Ni tan siquiera tienen que coincidir con los ms o los de la mayora. Hasta la criticada Virtual Boy, o la minoritaria Neo Geo Pocket. Todas los tienen. Si los dejas pasar por tu percepcin negativa sobre una mquina, eso que te habrs perdido. Es algo que siempre he tenido muy claro, desde bien pequeo. Aunque haya sido ms pobre que una rata, no me cas con las mquinas que compr, ni con ninguna marca. Si ha hecho falta, he malvendido una consola para saltar a otra, aunque fuera de segunda mano, para acceder a ese otro juego con el que soaba. Y, si era necesario, pues se volva a vender, en tiempos en los que no existan facilidades como Wallapop o eBay. Slo as he disfrutado de lo mejor de Nintendo, Sega, Nec y otras tantas. Veinticinco aos ms tarde, tengo la suerte de no tener que vender nada, pero an sigo viendo, atnito, cmo la gente se enzarza por tonteras. Todava... ■

> “Todas las máquinas, tengan un ciclo de vida más o menos largo, siempre acaban recibiendo uno, dos o quince juegos que merecen la pena”

9

NUEVOS DATOS PS4 - PC

No Man's Sky: así son las ediciones especiales

Aunque parecía que nunca llegaría, el indie infinito ya prepara su aterrizaje.

Ha llovido mucho desde que Hello Games apareciera en los VGX 2013 con un espectacular triler de *No Man's Sky*, un juego que prometa explo - racin interplanetaria sin igual, sin tiempos de carga y con miles de millones de especies y planetas diferentes donde perdernos. Tras ver el juego en multitud de ferias desde entonces, parece que no tendremos que esperar demasiado para tenerlo entre manos. Y es que el lanzamiento est fijado para el 22 de junio de este ao, fecha en la que podremos empezar a explorar sus ms de 18 trillones de planetas (no es broma), creados de forma procedural. *No Man's Sky* superar los lmites de lo que entendemos por un juego indie y llegar, adems de en versin digital, en tres ediciones fsicas. A PS4 llegar en versin estndar y en una edicin limitada que incluir un libro de arte, un kit de ayuda inicial, un cmic y caja metlica. En PC, tendremos la Edicin Explorador, que incluir una rplica de nuestra nave, el juego en versin digital, un diorama, una chapa y un tem no detallado an. ¿Os gusta la exploracin? Os pondris las botas.



Nuestra nave será el punto de partida para explorar un universo casi infinito con trillones de planetas diferentes, cada uno con su propia fauna y flora.

EDICIONES LIMITADAS

No Man's Sky ha pasado casi del panorama indie al de las grandes producciones, algo que suele significar dos cosas: calidad y merchandising. Os presentamos las dos ediciones de coleccionista del juego, una de ellas impresionante, muy limitada y que, seguro, ya estáis pensando en reservar.

10



NUEVOS DATOS POR CONFIRMAR

Detallado el contenido del primer año para The Division

Ubisoft ha detallado el nuevo contenido que, gracias al pase de temporada, ampliará el apocalíptico shooter durante este 2016.

The Division acaba de llegar al mercado batiendo el rcord de ventas de Ubisoft en un primer da, al igual que el rcord de jugadores en una beta perteneciente a una nueva IP. El juego es apotesico, divertido y una gran experiencia, tanto en solitario como en cooperativo. Sin embargo, adolece de males similares a los de *Destiny*, y es que, una vez superada su trama principal (que, jugando solo, puede dejar ms de treinta horas) y visitada la Zona Oscura (el genial modo PvP del juego), ofrece pocos alicientes para volver a Nueva York. Por eso, Ubisoft ha detallado los planes para expandir el juego durante este 2016. La compaa gala ha compartido la temtica, el nombre y la fecha de los diferentes DLC que incluir el pase de temporada de *The Division*. Los dos primeros, Incursiones y Conflicto, sern gratuitos y estn pensados tanto para el cooperativo como para la Zona Oscura. Los tres siguientes, Underground, Survival y Last Stand, incluim nuevas misiones, incursiones y enemigos "invencibles", en el caso de Last Stand. Estos tres sern de pago y prometen ampliar la experiencia de forma satisfactoria para el usuario. En abril, comenzar la fiesta.



La Edición Explorador será exclusiva de PC. Cuesta 150 euros y sólo habrá 10.000 en todo el mundo.

La Edición Caja Metálica de PS4 tendrá un libro de arte de 48 páginas y costará 79 €.



CRONOLOGÍA

A lo largo del año, tendremos unas cuantas expansiones de *The Division* que aumentarán el contenido del juego.

ABRIL



Incursiones. Gratuito y enfocado en el cooperativo.

MAYO



Conflicto. También gratis. Orientado a la Zona Oscura.

JUNIO



Underground será de pago y nos llevará al metro.

VERANO



Survival, también de pago, mejorará la Zona Oscura.

INVIERNO



Last Stand será de pago y traerá un nuevo enemigo.

Sandbox

Por **Daniel Quesada**
@Tycho_fan



CON LA DESCONFIANZA POR DELANTE

Hala, ya ha llegado *The Division* a las tiendas. S, con "downgrade" s, con "bugs" y s, creado por Ubisoft. Por lo tanto, ms nos vale no albergar demasiadas esperanzas. Total, que probamos el juego y... ¡lee, si resulta que hasta mola y todo! Pero... ¿puedo decir que mola? ¿o voy a quedar como un blando y/o vendido? ¡Recordemos, Ubi es del bando de los malos!

Vale, me estoy pasando de extremo, pero si lo hago es porque creo que mucha gente piensa y acta de esa manera. Por un lado, tenemos el tema de la desconfianza por defecto, segn la compaa con la que lidiemos. Vale, no es que Ubi no se lo merezca. Ha habido muchos casos de promesas incumplidas, y *Assassin's Creed Unity* an irrita a muchos usuarios. Pero me parece que en el sector de los videojuegos cometemos el error de percibir a cada compaa como una persona. "Eh, esto es de Ubi, el to que nos enga con *Watch Dogs*". Y no, resulta que el sello es el mismo, pero las personas que hay detrs de cada juego no coinciden. Es algo tan ilgico como decir "eh, 'Batman v Superman' no va a molar nada, porque es de Warner Bros, los mismos que hicieron Catwoman".

Dicho de otra forma, somos ms "rencorosos" en el sector de los videojuegos de cara a las productoras. Pero, claro, tambin es cierto que un juego nos cuesta 70 "machacantes", y toda precaucin es poca. Pero, incluso cuando llega el juego y resulta que mola, parece que est feo ir contracorriente y decir que algn ttulo previamente impopular nos mola. O, si se anuncia algo nuevo de esa misma desarrolladora, parece mucho ms aceptable soltar los "vendr con bugs", "truo a la vista" o similares que soltar un "oye, pues puede que mole". Sinceramente, como jugn desde hace veinticinco aos, me apena ver que la postura por defecto ante anuncios es la desconfianza. Como deca antes, las compaas se lo han buscado en muchas ocasiones, pero, con el auge de internet, el "postureo" ante segn que productos parece haberse multiplicado. Ahora, lo correcto socialmente es el ms duro y agresivo con lo que llega. Porque nosotros estamos de vuelta de todo y no nos la cuelan.

¡Chicos, ilusionarse por algo no nos hace vulnerables! Una vez llegue el producto, hagamos una investigacin responsable miremos opiniones, probemos todo lo posible, decidamos si es lo que queremos, y luego compremos, si as lo decidimos. Eso es necesario y lgico, pero en el da a da yo prefiero tener un chip ms positivo (lo cual, reitero, no es incompatible con ser crtico una vez llegado el momento de la compra) que no pensar que todo va a ser una mierda por defecto. A fin de cuentas, hablamos de videojuegos, algo que debera motivarnos y divertirnos, aunque, a veces, "Bugisoft" ataque de nuevo.

«Ahora, lo correcto socialmente es ser el más duro y agresivo con lo que llega. ¡Ilusionarse por algo no nos hace vulnerables!»

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

JAVIER ABAD

@Javi_Abad_HC



1. **The Witcher 3 Wild Hunt** .... **Multi**
2. Far Cry Primal .... **Multi**
3. Rise of the Tomb Raider .... **One-PC**
4. Fallout 4 .... **Multi**
5. Super Mario Maker .... **Wii U**
6. NBA 2K16 .... **Multi**
7. Metal Gear Solid V .... **Multi**
8. The Division .... **Multi**
9. CoD Black Ops III .... **Multi**
10. FIFA 16 .... **Multi**



THE WITCHER III WILD HUNT. Fue vuestro juego favorito de 2015 en los Hobby Premios, y lo sigo teniendo en lo más alto de mi lista.

ALBERTO LLORET

@AlbertoLloretPM



1. **SUPERHOT** .... **PC**
2. Dying Light: Enhanced Edition .... **Multi**
3. Zelda: Twilight Princess HD .... **Wii U**
4. Uncharted: La colección de... .... **PS4**
5. Far Cry Primal .... **Multi**
6. Axiom Verge **PS4-PC**
7. Tom Clancy's The Division .... **Multi**
8. Just Cause 3 .... **Multi**
9. Naruto Shippuden UNS 4 .... **Multi**
10. LEGO Marvel Vengadores .... **Multi**



SUPERHOT. El sorpresón del mes: un juego simple en sus formas, pero tremendamente delicioso y original a la hora de jugar.

DAVID MARTÍNEZ

@DMHobby



1. **Metal Gear Solid V** .... **Multi**
2. The Witcher 3: Wild Hunt .... **Multi**
3. Call of Duty: Black Ops III .... **Multi**
4. Bloodborne **PS4**
5. Fallout 4 .... **Multi**
6. Tom Clancy's The Division .... **Multi**
7. Grand Theft Auto V .... **Multi**
8. Zelda: Twilight Princess HD .... **Wii U**
9. Destiny .... **Multi**
10. Star Wars Battlefront .... **Multi**



TOM CLANCY'S THE DIVISION. Me ha sorprendido por el tratamiento táctico que tienen los tiroteos con coberturas en multijugador.

RAFAEL AZNAR

@Rafaikkonen



1. **NBA 2K16** .... **Multi**
2. DiRT Rally .... **Multi**
3. Life is Strange .... **Multi**
4. Zelda: Twilight Princess HD .... **Wii U**
5. Monster Hunter 4 Ultimate **3DS**
6. Yakuza 5 .... **PS3**
7. Sleeping Dogs .... **Multi**
8. Ori and the Blind Forest .... **One-PC**
9. Resident Evil: Origins Collection **Multi**
10. Heavy Rain & Beyond Collection. **PS4**



NBA 2K16. Se acercan los playoffs y, ávido de emular los recitales de Stephen Curry, he vuelto a caer en la red de este genial simulador.

BORJA ABADÍE

@BorjaAbadie



1. **Fallout 4** .... **Multi**
2. Rise of the Tomb Raider .... **One-PC**
3. The Witcher 3: Wild Hunt .... **Multi**
4. Bloodborne **PS4**
5. The Witness **PS4-PC**
6. Yakuza 5 .... **PS3**
7. XCOM: Enemy Unknown .... **Multi**
8. Catherine .... **Multi**
9. Ori and the Blind Forest .... **One-PC**
10. Xenoblade Chronicles X .... **Wii U**



THE WITNESS. El creador de *Braid* nos regala otra lección de cómo hacer un juego de puzles que resulte tan difícil como adictivo.

ÁLVARO ALONSO

@alvaroalone_so



1. **Tom Clancy's The Division** .... **Multi**
2. Zelda: Twilight Princess HD .... **Wii U**
3. Dying Light: The Following .... **Multi**
4. Far Cry Primal .... **Multi**
5. LEGO Marvel Vengadores .... **Multi**
6. Just Cause 3 .... **Multi**
7. Star Wars Battlefront .... **Multi**
8. Rise of the Tomb Raider .... **One-PC**
9. Transformers Devastation .... **Multi**
10. Downwell .... **Móviles**



LEGO MARVEL VENGADORES. El nuevo tráiler de "Civil War" (¡Spider-Man) me ha hecho volver a juntar las piezas de estos héroes.

Éstos son los juegos que, ahora mismo, tienen encandilada sin remedio a nuestra redacción.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Fallout 4** .... Multi
2. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
3. Rise of the Tomb Raider .... One-PC
4. The Evil Within .... Multi
5. Super Mario Maker .... Wii U
6. Metal Gear Solid V .... Multi
7. Wolfenstein: The New Order .... Multi
8. Dragon Ball Xenoverse .... Multi
9. Halo 5: Guardians .... One
10. Street Fighter V PS4-PC



THE EVIL WITHIN. A la espera de aventuras de terror que eleven el listón, sigo defendiendo esta obra tan personal de Shinji Mikami.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Xenoblade Chronicles X** .... Wii U
2. SteamWorld Heist 3DS
3. Zelda: Twilight Princess HD .... Wii U
4. The Walking Dead: Michonne .... Multi
5. Super Mario Maker .... Wii U
6. Super Smash Bros .... Wii U
7. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
8. Devil Survivor 2: Record Breaker 3DS
9. Bravely Second: End Layer 3DS
10. This War of Mine .... Multi



XENOBLADE CHRONICLES X. No descansaré hasta completar todas las misiones de los cinco continentes, aunque me lleve meses.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

Sega, no sigas por ahí: vales mucho más que los móviles

Como seguero de nacimiento que soy, me duelen los vaivenes que ha ido dando Sega a lo largo de su historia. El talento de los creadores que ha habido en ella (Yu Suzuki, Yuji Naka, Tetsuya Mizuguchi, Noriyoshi Ohba, Toshihiro Nagoshi, Yuzo Koshiro...) es inversamente proporcional al de sus cerriles directivos. Es obvio que la pujanza de la compaa ya no es la de antao, pero si - gue teniendo grandes equipos propios, como Ryu ga Gotoku Studio (*Yakuza*, *Binary Domain*), Relic Entertainment (*Company of Heroes*) o The Creative Assembly (*Total War*, *Alien Isolation*), a lo que hay que aadir una gran clarividencia para asociarse con estudios externos de garantas, como Platinum Games (*Bayonetta*, *Vanquish*), Sumo Digital (*Sonic & All-Stars Racing Transformed*, *Virtua Tennis 3*), Obsidian Entertainment (*Alpha Protocol*) o Game Freak (*Tembo*). En los ltimos aos, la compaa ha seguido lanzando grandes ttulos, y lo seguirá haciendo (*Yakuza 6*, *Valkyria Azure Revolution*), pero llama la atencin el menosprecio que han sufrido ciertas sagas, como *Sonic*, cuyas entregas en exclusiva para Nintendo han sido un desastre.

Hace unas semanas, Sega puso en marcha una encuesta online para pulsar la opinin del pblico de cara a decidir cul debera ser su estrategia de negocio en el futuro. El cuestionario empezaba muy bien, preguntando por las sagas clsicas que a la gente le gustara ver de vuelta, pero, poco a poco, iba enseando su patita de lobo, al dejar paso a una batera de preocupantes cuestiones sobre mviles. Es decir, el poso que quedaba al acabar la encuesta es que se est barruntando qu series trasladar a esos dispositivos. El ao pasado, tras la reestructuracin de la divisin norteamericana, ya se dej entrever que los smartphones y los juegos de navegador iban a focalizar muchos de los empeos de la empresa, pero Sega debera replantearse ese postulado. A casi ninguno de sus fieles occidentales de siempre nos interesa esa religin del demonio (a los japoneses, s). La encuesta no se limitaba a hacerte marcar casillas, sino que estaba enfocada a escribir impresiones, as que, como os po - drs imaginar, en to - das mis respuestas, cargu las tintas contra esa bagatela que son los juegos de mvil.

Desde los aos 80, Sega ha acumulado un legado de sagas que ya quisiera para s cualquier empresa del sector. Si es inteligente, debera resucitar muchas de esas marcas, no slo haciendo remasterizaciones (que tambin) como las de *Shenmue I* y *II*, que todo el mundo pide a gritos, sino definiendo nuevas entregas y poniendo al cargo a estudios competentes (si no, pasa como con *Sonic Boom*, perpetrado por los desconocidos Big Red Button). A m se me hace la boca agua slo de pensar en nuevas entregas de *Streets of Rage*, *Shinobi*, *Golden Axe*, *Jet Set Radio*, *Phantasy Star Online*, *Virtua Fighter*, *Skies of Arcadia*, *Headhunter*... Hay mucho donde elegir, pero, por favor, Sega, no queremos broza para mviles. ■

> *“Si Sega es inteligente, debería resucitar muchas de sus sagas, definiendo nuevas entregas y poniendo al cargo a estudios competentes”*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



En Hobby Consolas somos expertos en jugar... también con vosotros. Os contamos las noticias más surrealistas del mes, pero algunas no son ciertas. ¿Sabréis distinguir cuáles? ¡Empezamos!

1

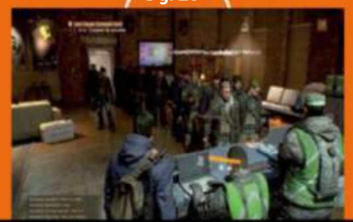
MICROSOFT ANUNCIA EL NUEVO MODELO WINDOWS BOX ONE

Se acaba de hacer oficial: el próximo modelo de Xbox One integrará PC y consola en una misma plataforma a través de Windows 10, convirtiéndose, así, en el primer sistema 100% intercompatible con todos los juegos "next gen" lanzados de aquí en adelante. La noticia disipa todas las dudas en torno a las últimas decisiones tomadas por la compañía de Redmond, tras el cierre de estudios propios como Lionhead o el salto de sus "triple A" a PC, entre ellos *Quantum Break* y *ReCore* —y el recién confirmado *Gears 4*—. Su torre presenta una unidad de discos como detalle meramente decorativo, y el pack completo incluye teclado, ratón, mando y CPU de 2 TB. A la espera de conocer su precio, veremos lo que tarda Sony en mover ficha.

☐ SE VEÍA VENIR ☐ NI DE COÑA


Pg. 22

LA OTRA CARA
Las noticias que te costará creer


Pg. 26

LA COMUNIDAD
Vuestra valoración de la actualidad


Pg. 31

LA POLÉMICA
Debatimos sobre el futuro de One



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

2 **Un bebé se pasa Street Fighter V.** Aporreando botones. Así ha completado un bebé de seis meses la historia de *SFV*, gracias a la exigente IA del juego, que, en los próximos días, recibirá un parche. En cierta saga más mortal, esto sería un "Babality".



☐ PUEDE SER ☐ NO CUELA

HABRÁ PELÍCULA Y PARQUE DE METROID FEDERATION FORCE



4

En vista del arrollador éxito de aceptación cosechado por el inminente *Metroid Prime: Federation Force* para 3DS, Nintendo ha firmado un gran acuerdo cinematográfico con Universal Studios para materializar su primera película de la era post-Iwata, una "trepidante aventura de acción con actores reales" que se estrenaría en 2018. Además, el plan incluye la construcción de diversas atracciones para el parque temático que la multinacional tiene en Orlando, entre ellas "un paintball espacial cuyo objetivo será acabar con Samus Aran". Según Ronald Meyer, CEO de Universal, el proyecto llevaba fraguándose desde el pasado E3, pero el detonante ha sido el aluvión de "likes" que ha recibido el último tráiler del juego en YouTube. Sin duda, es una noticia histórica para todo fan de *Metroid*.

☐ ES FACTIBLE ☐ SOIS UNOS TROLS

3

SENADOR ANTIJUEGOS VIOLENTOS, CONDENADO POR TRÁFICO DE ARMAS

A veces, la vida nos regala paradojas curiosas: el señor Leland Yee, exsenador de California conocido por su cruzada contra los videojuegos violentos, cuya venta a menores propuso prohibir por ley, al equipararlos con la pornografía, ha sido condenado a cinco años de cárcel por varios delitos, como tráfico de armas, extorsión y corrupción. Vamos, que sólo le faltaba piratear con emulador. Cabe recordar que Leland Yee (no confundir con *Yooka-Laylee*) llegó a relacionar casos de matanzas en colegios con juegos como *Red Dead Redemption* o *GTA*, y resultaba que el mayor "mafias" era él. El caso reabre el debate sobre la tenencia de armas en un país que prohíbe la venta de huevos Kinder, pero no la de rifles semiautomáticos, y esto último no es broma. Ahora, Yee sólo podrá jugar a *The Legend of Celda 211*.

☐ ME LO TRAGO ☐ MENUDO "INVENT"



5

NAUGHTY DOG PLAGIA UN CUADRO DE **ASSASSIN'S CREED EN UNCHARTED 4**

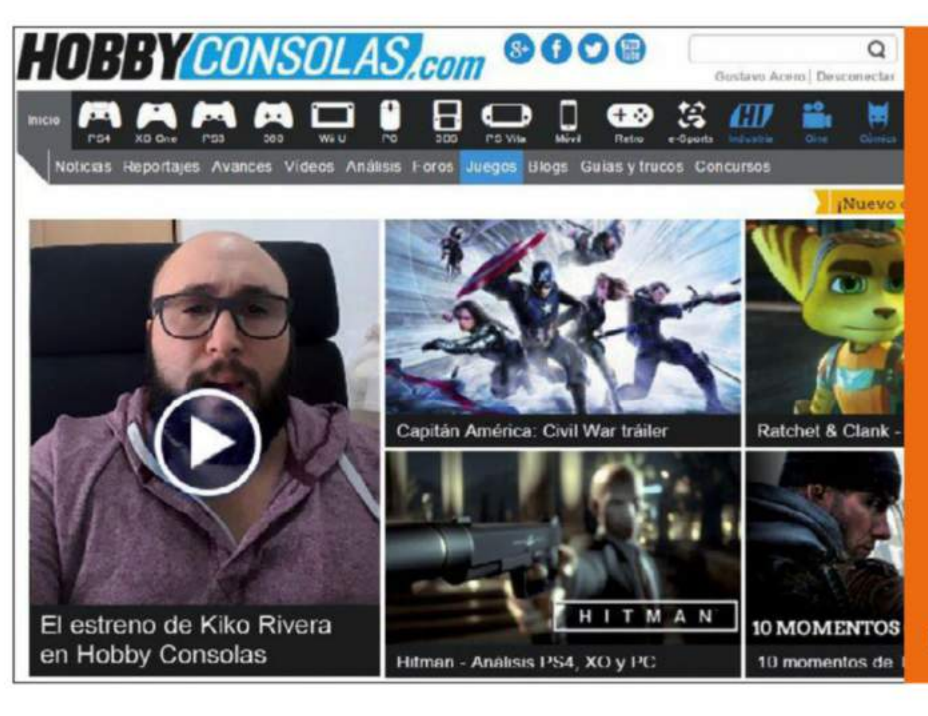
Pues ya sabemos cuál es El desenlace del ladrón: la trena, tras la demanda de Ubisoft que se le avecina a Naughty Dog por expoliación de obras de arte. Lo malo de andar entre piratas es que cualquier diseñador te puede colar un arte oficial de *Assassin's Creed IV: Black Flag* y enmarcarlo tal cual en el último y espectacular tráiler de *Uncharted 4*. Para esto, que hubiesen llamado a la restauradora del "Ecce Homo", que hace unas réplicas calcadas sin robar a nadie. Hay quien sostiene que el estudio de Sony habría retrasado el juego otras dos semanas para revisar todos los cuadros, no vaya a ser que se les haya colado alguno más...

☐ COMO LA VIDA MISMA ☐ ¿QUÉ ME ESTÁIS CONTANDO?

Recogida de firmas para que EA Sports doble FIFA 17 al catalán. Mientras algunos juegos ya no llegan ni en castellano, más de 6.500 usuarios han pedido a EA Sports que *FIFA 17* venga traducido y doblado al catalán a través de Canvia.net. Ojalá Manolo Lama gritando "¡El Bichoooo!". O sea, "¡La Bestiolaaaa!"

☐ M'HO CREC ☐ NI DE CONYA





7

KIKO RIVERA SERÁ EL YOUTUBER OFICIAL DE HOBBY CONSOLAS

Sabemos que esto va a causar revuelo, pero hay que saber adaptarse a los nuevos tiempos, y YouTube era nuestra gran asignatura pendiente. Por ello, nos complace anunciar un fichaje bomba para nuestra división web: el DJ, compositor y cantante Francisco Rivera no sólo se ha hecho youtuber (podéis ver su debut en RiveraKikoTV), sino que se encargará de analizar todas las novedades de PS4, One y Wii U desde nuestro canal a partir de ahora, además de subir "gameplays" comentados de *Minecraft*, unboxings kamikazes, nuevas entregas de Donde viven los Frikis y la renovada sección "Quítate el Top 10". Esperamos que sea de vuestro agrado, porque, en este sector, cabemos todos.

☐ ME SUSCRIBO ☐ NO ME VACILÉIS



RECREAN UN PACTO DE GOBIERNO CON UNREAL ENGINE 4

Parece imposible, pero España ya es gobernable. Al menos, gracias a un grupo de informáticos del círculo Podemos Albacete, que ha conseguido recrear una gran coalición de izquierdas mediante el célebre motor gráfico. El nuevo gobierno está presidido por Pablo Iglesias, con Pedro Sánchez como asesor y Alberto Garzón como ujier del Congreso. Entre las primeras leyes aprobadas por mayoría parlamentaria, destacan la abolición del Reino Champiñón y toda monarquía virtual y la rebaja de 50 céntimos en el nuevo precio de Hobby Consolas para autónomos. Por otro lado, otro grupo de fans ha recreado un pacto PP-PSOE-Ciudadanos, cuya principal propuesta es "dejarlo todo como está". Si, finalmente, se repiten las elecciones, votamos al que prohíba cualquier recreación más en Unreal Engine 4.

☐ INCREÍBLE, PERO CIERTO ☐ ESTO SÍ QUE ES "UNREAL"



Las gafas de realidad virtual definitivas, con tu Happy Meal. ¿No tienes pasta para unas Oculus o PS VR? Ni falta que te hacen: las gafas "low cost" de última generación vendrán con el menú infantil de McDonald's, se llaman Happy Goggles y bastará con insertar el móvil en el cartón. Lo van a petar.

☐ VERDAD ABSOLUTA ☐ ¿ESTAMOS LOCOS?



10 CONKER APARECE REHABILITADO EN UN VÍDEO PARA HOLOLENS

Uno de los personajes más queridos de Rare ha reaparecido públicamente, tras quince años retirado de la vida pública, gran parte de los cuales ha pasado en un centro de desintoxicación, a juzgar por su nuevo aspecto. La imagen de la derecha pertenece al primer vídeo de *Young Conker*, un plataformas de realidad aumentada exclusivo para HoloLens, que acompañará al lanzamiento del sofisticado dispositivo junto a *RoboRaid* y *Fragments*. Su tecnología escaneará la estancia en la que nos encontremos para crear mapas adaptados al entorno, pero aún está por ver si la añorada ardilla de N64 será capaz de levantarse al tropezar sin sufrir ninguna recaída. Aun así, ya es un ejemplo de superación. Ánimo, que de todo se sale.

☐ ME LO HE CREÍDO ☐ MÁS FALSO QUE LOS MONOS DE JUMANJI

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO, Y LLÉVATE UNA COPIA DE **FAR CRY PRIMAL**

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos 3 copias de *Far Cry Primal* en el formato que prefiráis (a elegir entre PS4, Xbox One o PC).



PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

SOLUCIONES del nº 296

1 Verdadero **2** Verdadero **3** Falso **4** Falso **5** Falso **6** Falso **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Falso **10** Falso **11** Verdadero

GANADORES de un juego **JUST CAUSE 3** (Hobby Consolas 296)

▸ Javier Grille Martín ▸ Felix Notario Blas ▸ David Vendrell Añó

LA COMUNIDAD

Vuestra red social de papel donde opinar, votar y debatir.



Que la fiebre Pokémon ataque de nuevo, veinte años después. Entre el anuncio de Sol y Luna, Rojo-Azul-Amarillo y todo lo que está por llegar, no nos va a dar tiempo a capturar tanto bicho. **Javier Requena**

Y aún queda para otros veinte años con Pokémon Andy y Pokémon Lucas, Pokémon Bisbal y Pokémon Chenoa, Pokémon Cani y Pokémon Hipster... Sólo falta un *Pokkén Tournament* entre todos ellos.



La inesperada cancelación de Fable Legends tras años en desarrollo y el cierre de Lionhead Studios y Press Play. **Fernando Soguero**

Pues sí, parece que les han precintado el garito justo cuando estaba a punto de empezar la fiesta. Y hay rumores de que no serán los únicos estudios first party en caer, tras su desaparición en la web de Microsoft. ¿Acabaremos viendo la redada en "Policías en acción"?

La llegada de grandes títulos y DLC a las consolas y el paso de exclusivos a PC por parte de Microsoft. **Hache Porras**
Muy de acuerdo, aunque deberíamos empezar a llamarlos "inclusivos" de One y PC... y PS4 tampoco se libra de la duplicidad. Al final, tendremos que fusionar Hobby Consolas y Computer Hoy en una misma revista.

El nuevo Conan Exiles. Tiene un aspecto "bárbaro". **Fernando Arnau**
Si nos robas el chiste, sólo nos queda decir que ojalá traiga depiladas las "exiles". Mira lo que has conseguido.

Jugar a Battlefront y no saber diferenciar si estás en Endor o en Los Pirineos. **Nando RD**
Eso, da argumentos a los ewoks escépticos del calentamiento global para que sigan diciendo que no existe.

La pinta que tiene el próximo juego de las Tortugas Ninja. ¡¡¡Cowabunga **Mike Rockmero**
Sin duda, pero, para loar a Platinum, tampoco hacía falta insultarnos.

El anuncio de Monster Hunter Generations. **Abelo Pérez Guerrero**
Y llega en verano. Para cacería, las recuperaciones de septiembre.

Que la nueva sección de El Sensor te hace repasar el número anterior para ver qué respondiste. **Salmantino Skull**
¡Somos la primera revista retrocompatible ¿Ves qué facil es, Sony? Por cierto, ¿os tragasteis lo de la app de selfies de Kojima? Pues al tiempo...

Los juegos de SNES en la Consola Virtual de New 3DS. **Fernando S. Sánchez**
Shut up and take my eShop points

Que nada más salir The Division haya grandes problemas con los servidores; siempre pasa lo mismo, para variar. **José Olivares**
Y Capcom tampoco se queda atrás: igual va siendo hora de pedirle The Di-mision a más de un responsable.

Hobby Consolas en la actualidad. Estáis vendidos. **José Alcaraz**
¿Pero no estábamos comprados? ¡A ver si os ponéis de acuerdo los haters

La cara de mi mujer cuando me ve jugando a Pokémon Amarillo. **Dani Bitel**
Si se te pone de ese color, lo raro es que no te lleve a un Centro Pokémon.

Que tanto PS4 como One carezcan de una mascota con carisma y un plataformas a la altura. **Mike Rockmero**
Crash tomará nota si vuelve, y Ori te manda recuerdos de todo el bosque.

Que en el último Nintendo Direct no hablaran del nuevo Zelda. ¡¿Cuánto tendremos que esperar? **Raúl Cortés**
Pues tres meses para el E3, que tenéis al pobre Aonuma más estresado que el cartero de Hyrule.

Viajar con compañeros en Fallout 4: molestan más que ayudan. Por eso, he terminado viajando solo. **Zeus Fernández**
Ay, amigo... Has aprendido lo que mucha gente tarda toda una vida en entender. Nos vemos en Tinder.

Que ahora, en los análisis de los juegos, sólo pongáis la nota total y no la desgloséis como hacíais antes. **Fernando A. Pérez**
Es que, al descubrir que llevábamos veinticinco años haciendo mal las medias aritméticas, hemos decidido asumir que somos más de letras.



Que el PC, poco a poco, vaya recuperando su hegemonía frente a las consolas, aunque tengas que gastarte una millonada en un PC gaming para mover nuevos lanzamientos, tipo Quantum Break. **José Morales**

Tanto como una millonada, sí, tal cual. Pero el remate llegará cuando lancen los "remakes" del Solitario, Pinball 95 y el Buscaminas HD. Eso sí que era acción táctica, y no los shooters bélicos de hoy.



Uncharted, que ya compite directamente con Mariano Rajoy en nivel de retraso. **Israel Santiago**

"Es usted Ruiz, mezquino y miserable". Más vale que te refieras a la tardanza a la hora de formar gobierno, porque Libertalia "es una gran nación y los libertarios, muy libertarios y mucho libertarios". Dicho de otra manera: "Es el vecino el que elige al *Uncharted* y es el *Uncharted* el que quiere que sean los vecinos el *Uncharted*". Fin de la cita.

GALERÍA FANART


Manuel Pérez [FearEffectInferno]


Javi Requena [Rekenart]



Nacho Díaz [Naolito.com]

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

PACO ¿SABES UNA COSA? CADA DÍA VEO MÁS SIMILITUD ENTRE NUESTRA VIDA MATRIMONIAL Y ESAS GAFAS.

¿PORQUE AMBAS ESTAN LLENAS DE EMOCIÓN Y DIVERSIÓN Y SON REALMENTE ENVIDIABLES A LA VEZ QUE APASIONANTES?

...NO QUERIDO. PORQUE AMBAS SON VIRTUALES Y SIEMPRE ACABAS PERDIENDO PORQUE NO TIENES CARISMA NI DAS LA TALLA CON LA PISTOLA...

LO MEJOR DEL TIMELINE


Puma Pérez WEB
"La estrategia de Microsoft con el ecosistema Xbox One - PC es un movimiento muy inteligente y que le va a hacer ganar mucha más pasta a la compañía. Así, se asegura que la gente de PC se pase a W10."


Nathaniel Tsubasa FACEBOOK
""Final Fantasy XV promete hacernos llorar"... de malo que será. Desde la marcha de Sakaguchi, la saga flojea cosa mala."

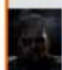

Ark WEB
"Para que un juego salga rentable, debería durar, como mínimo, una hora por cada euro de su precio. No me vale un 'juegazo' de 10 horas."


Carlos A. Hortelano FACEBOOK
"¿Que este mes me dan un ñordo de juegos en PS Plus? Pues me bajo para la Xbox One el Lords of the Fallen y el Borderlands."


Yxion WEB
"Aunque Iwata ya no esté entre nosotros, NX se diseñó bajo su dirección. La sombra de Wii y Wii U le va a perseguir más de lo esperado."


Lord Horror WEB
"(The Division) ¿Downgrade? Sí, pero lo compensan su ambientación y gráficos memorables: el fuego es una gozada. Estoy muy contento."


Patricia Martínez TWITTER
"Señores de la ONU: no es más machista quien sexualiza el cuerpo de la mujer para vender su producto (videojuegos incluidos) que quien lo censura para 'protegerla'."

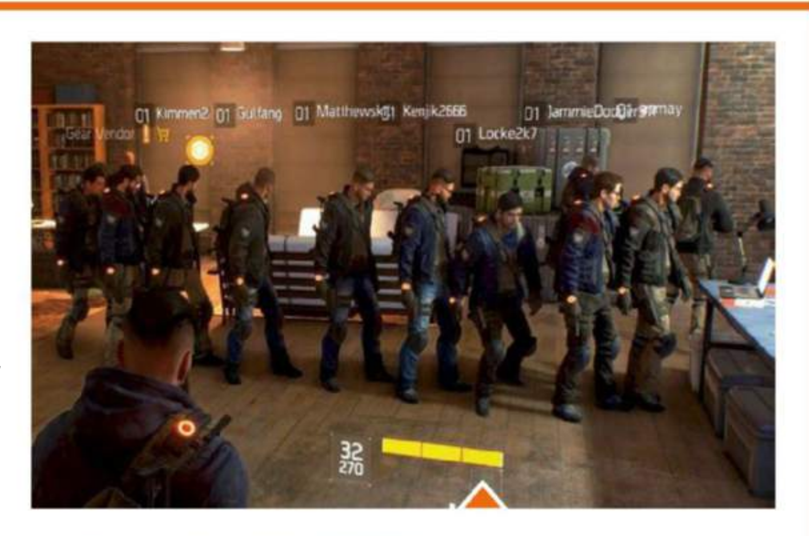

XxeR_VeVeBuxX WEB
"(Hitman) Tengo la sensación de que volvemos a los 90, cuando tenías que dar gracias al Espíritu Santo si un juego llegaba doblado."


Sihing Heriberto FACEBOOK
"("Yo-Kai Watch llega en mayo a Boing") En España, pasará lo de siempre, como con Naruto, One Piece o Bleach: dos temporadas y ya. Muy triste, pero cierto."


Digoco WEB
"Un estudio del calibre de Lionhead no podía seguir viviendo de Fable 3. Cinco años gastando recursos para desechar proyectos y nunca terminar el juego. Negocios y dinero, al fin y al cabo."

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

"Bugs", "glitches", "WTF.".. No importa cómo los llames, porque acudirán a ti igualmente; he aquí las capturas que ningún desarrollador quiere que veas.



CUANDO NO TE AFEITAS EN UN MES

The Elder Scrolls: Skyrim **sigue siendo una fuente de glitches divertidísimos. Esto es un flechazo, y no los del Amuleto de Mara.**
Roberto Rivas
Nos imaginamos su infancia: "Mamá, mamá, en el colegio me llaman erizo". / "Pues no les pinches, hijo, no les pinches".
Chistazos aparte, hay días en que uno se levanta "atravesao". Quizá debería ir a que se lo viera el médico: eso tiene pinta de dejar marca.



PERDONE, ¿ES ÉSTA LA COLA PARA *THE DIVISION*?

Esta imagen ha dado la vuelta al mundo... y las colas de media hora que se han formado en este "check-in" de Plymouth Rock, que nos obliga a hablar con un funcionario NPC para avanzar.
Reddit
Ubisoft ha creado su mejor "crossover": *Tom Clancy's Imagina Ser... Parado.* Ni en las colas del INEM hemos visto tanto civismo, porque, antes de liarse a tiros, está la educación. ¡Bravo por mantener la detección de colisiones en puntos seguros Al menos, las chicas pasan gratis.





BIENVENIDOS A LA NAVE DEL "MISTREVOR"

Misterio resulto: el "hombre flecha" no era otro que Trevor, de *GTA V*, protagonista de otros fenómenos paranormales como la "bilocación" (dos mafiosos por barba) o un nuevo caso que nos envía un lector: "De esto que cambias a Trevor y está en un submarino en medio de la calle".
F3R (@Fer_Graffs) / Kotaku
Y, encima, amarillo, que da mala suerte, como el de los Beatles. Hemos sometido ambas imágenes al análisis de nuestro experto y su veredicto es claro: sobredosis de "glitches". Como vea ese submarino el controlador del parquímetro, no hay dinero robado para pagarle la multa al ladrón.



YOUTUBER DEL MES

Álvaro Herreros
iTOWN GAMEPLAY

Soy un amante de los videojuegos desde que era pequeño y visitaba los salones recreativos para ver jugar a los demás, pues, por aquel entonces, no había demasiado dinero. Hoy, por suerte, puedo compartir lo que más me gusta en un canal donde ya somos 5,5 millones. En Terror & Diversión, podéis encontrar toda clase de "gameplays" de juegos de miedo, tops y canciones para entreteneros de la forma más cercana posible. Entre mis juegos favoritos, están clásicos como *Final Fantasy VII* o *Suikoden II* y otros más actuales, como *XCOM 2* o *The Division*. ¡Os invito a conocerme

CANAL: iTownGameplay **TWITTER:** @TownGamePlay



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 1.340

¿Cuál es el mejor **Zelda** de estos 30 años de [Hyrule] Historia?

1

OCARINA OF TIME

52 % DE VOTOS

Por aplastante mayoría, el mejor *Zelda* "ever" es su primera aventura 3D y obra maestra de N64 que marcó un antes y un después en la industria. Link viajó en el tiempo, pasó de niño a adulto y sentó las bases creativas de la saga hasta hoy. ¿Logrará *Zelda Wii U* ser el nuevo *Ocarina*?

2

MAJORA'S MASK

18 % DE VOTOS

La apocalíptica Términa y su rompedor ciclo de tres días han acabado convirtiéndose en vuestro segundo *Zelda* favorito. Su aterradora Luna, su melancólica trama y la profundidad de sus personajes y misiones conquistaron vuestro contenedor de corazón.

3

THE WIND WAKER

16 % DE VOTOS

Lo que el viento se llevó en GC fue una odisea la "mar" de original que destacó por sus memorables travesías en barco en busca de innumerables islas, una brillante banda sonora y la estética más arriesgada de la saga. El resultado, vuestro tercer fragmento de la Trifuerza en un reñidísimo duelo entre *Majora's* y *A Link to the Past.*

4

A LINK TO THE PAST

14 % DE VOTOS

El clasicazo de SNES sigue presente en vuestra memoria, y eso que han pasado veinticinco años, pero su inmenso mundo abierto, sus épicas mazmorras de varios pisos y esos viajes interdimensionales lo merecen. Por detrás, han quedado *Twilight Princess* (ahora en HD) y *Skyward Sword.*

LA PREGUNTA TONTA



¿Cuál es el mayor troleo del que has sido víctima... o verdugo?

Ginés Mayor
"En Batman Arkham Asylum, cuando te enfrentas al Espantapájaros y se queda la pantalla congelada. Sustazo."

José Caravaca
"Emborracharme en Red Dead Redemption: diez minutos para que se pase la mosca y andar dos seguidos sin caerme."

Carlos Collado
"En Battlefield 1943, ponía explosivos en los puentes de madera y, cuando pasaba un coche a toda velocidad... ¡ZAS"

Alberto Cezon Serran
"La famosa bici de Pokémon, que costaba 1.000.000... hasta que te dabas cuenta de que sólo podías llegar a 999.999."

Luis Campos
"En Destiny, le dijimos a un amigo que había que bailar alrededor de un cristal para activarlo. Se tiró un buen rato."

François Aov
"El vuestro, cuando, en los años 90, dijisteis que Eternal Champions era tan bueno como Street Fighter 2."

YA SOMOS



350.000
EN **FACEBOOK**
www.facebook.com/hobbyconsolas

98.000
EN **TWITTER**
@Hobby_Consolas



SUBEN



FAR CRY PRIMAL, el otro "Renacido", cuyas ventas entre One y PS4 han superado el millón de copias en sus primeras dos semanas, y el debut de *The Division*: mejor estreno histórico de Ubisoft. O sea, "The Multiplication".



EL CATÁLOGO DE 3DS anunciado para este año: *Pokémon Sol y Luna*, *Kirby Planet Robobot*, *Monster Hunter Generations*, *Rhythm Paradise*, *FE Fates*, la CV de SNES en New 3DS... y nuevo *Paper Mario* para Wii U.



LAS PELÍCULAS basadas en juegos, como Asassin's Creed, engrosan la lista con la adaptación de *Thief*, el reseteo de *Tomb Raider*, *Ratchet & Clank*, *Portal* y *Half-Life*. Ah, y *Resident Evil 6: Nemesis* para 2017... Glup.



DEAD ISLAND 2, resucitado de entre los muertos al anunciarse que ya tiene nuevo desarrollador: Sumo Digital. Llevaba un año en el limbo, desde que Yager dejó el proyecto, así que bienvenido sea.

BAJAN



STREET FIGHTER V no ha tenido el estreno que Capcom esperaba: caídas del servidor, casos de "lag" y otros problemas que ya se están corrigiendo. Vamos, que lo han lanzado más verde que Blanka...



PLAYSTATION PLUS y sus juegos gratuitos de marzo, cuya calidad no parece haberos satisfecho, por decirlo suavemente. A ver si Sony se estira más y no cunde el mal ejemplo en el nuevo My Nintendo.

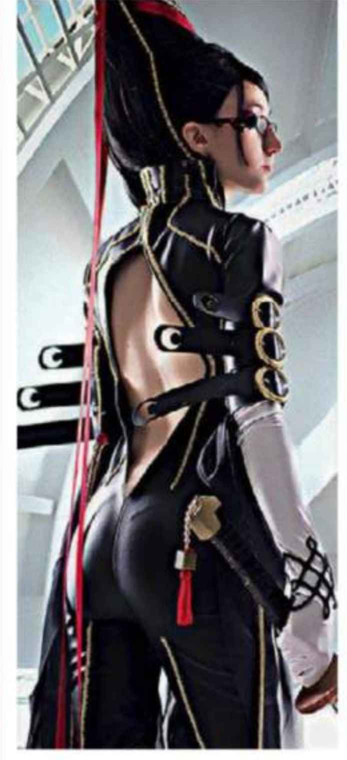


LA CANCELACIÓN de *Fable Legends* y el cierre de Lionhead Studios y Press Play por decisión de Microsoft, cuando el juego ya estaba casi listo. Y hay más estudios en la cuerda floja. Malditos recortes...



LA CENSURA que pide la ONU a Japón para todo anime, manga y videojuego con contenido sexual. Lo mejor, la respuesta del correspondiente organismo nipón: "Defendamos los derechos de las mujeres REALES".

COSPLAYER DEL MES







Laura Sánchez (Nebulaluben)

BAYONETTA / POISON

¿Cómo empezaste en esto? Entré en 2008. Lo conocía por haber visto fotos en Internet y me interesé cuando vi que los cosplayers se hacían sus propios disfraces. Desde entonces, ha sido un no parar.

Tus sagas y personajes favoritos son: *Mass Effect*, *Castlevania*, *Rayman* y *Deus Ex*. De personajes: Tali, Garrus y le tengo mucho cariño a Sonic.

¿Cuál es el cosplay que más te ha costado hacer? El de Hilde, de *Soul Calibur*. Tuve que emplear técnicas bastante avanzadas para mí al hacer la armadura y estuve tres meses trabajando en ello.

¿Qué es lo mejor y lo peor de esta afición? Lo mejor son las personas: cada vez es más fácil encontrar tutoriales o gente que te ayude. Lo peor son los rumores, las tonterías que hay que oír y la rivalidad por culpa de las redes sociales, donde la popularidad se mide por el número de seguidores.

¿A qué juegas? Tengo una Xbox 360 en la que juego a *Destiny*, pero, desde hace un tiempo, me he pasado al PC y suelo jugar bastante a *Battlefront* y a *Payday 2* con mis amigos.

¿Cuál será tu próximo cosplay? Ahora, estoy con el traje de "lone survivor" de *Fallout 4* (Vault 111) para mi novio. Y para mí, Shae Vizla y Rey, de *Star Wars*.

▸**DEVIANTART / FACEBOOK:** Nebulaluben ▸**TWITTER:** @ShanoaNebula



LA POLÉMICA

¿Peligra el **futuro de Xbox One** con su nueva política?



El cierre de dos estudios first party y el lanzamiento de exclusivos en PC ha encendido las alarmas, pero... ¿hay motivos?



Menos ventanas y más Fábulas

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

Sí

Sera una lstima que una compaa se hiciese con el monopolio de la industria (algo que los usuarios de PS Plus ya sufren mes a mes), pero ms triste todava es ver juegos cancelados. Nunca me he declarado de ningn bando en la guerra de consolas porque siempre he credo que lo que realmente importan son los juegos, y ver cmo un ttulo con muy buena pinta (¡y enci - ma exclusivo!) dice adis para no volver es, cuando menos, doloroso.

Que yo entiendo que en tiempos desesperados hay que tomar medidas desesperadas Pero cancelar juegos y lanzar los exclusivos en PC (llamadlo Windows 10, pero sigue siendo PC), por muy buena idea que les parezca a los seores directi - vos de Microsoft, de cara a la gran mayora de usuarios vuelve a ser una pualada, como lo fue recular ante el DRM y el invitar a Kinect a salir por la puerta de atrs (go home Kinect, you're drunk!). Estos l- timos movimientos son especialmente dainos si tenemos en cuenta el grandioso 2015 de Xbox One. ¡Es como si por cada paso hacia delante, diesen dos hacia atrs! Una veces se gana (como con 360 la generacin pasada), y otras se pierde. Pero tan importante como no crecerse con las victorias, es el no hundirse al mnimo atisbo de derrota. Y Microsoft, amiga, te ests hundiendo.

A FAVOR

@PhobostheGames
«¿Qué futuro? Si se lo están cargando con cada decisión. ¿Quién querrá comprar una One si todo lo bueno sale en PC?»

@frikismopuro
«*Fable* nunca ha sido un juego de masas: el gran problema es que no existe un exclusivo de 10 como en Xbox 360.»

@Tidus4Ever
«Microsoft sentenció la generación al lanzarla con Kinect y online obligatorios. Ahí ya estaba todo el PScao vendido.»



Al loro, que One no está tan mal, hombre

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

No

A lo peor hago de abogado del diablo, pero veo mucho tremendismo en torno a los recientes movimientos de Microsoft. En general, el hecho de que muchas exclusivas de Xbox One vayan a salir en PC no me parece que sea arrojar piedras sobre el tejado propio, pues, al menos a da de hoy, el usuario medio de PC no juega en consola, y viceversa. Por ejemplo, yo no me planteo comprarme un ordenador para jugar, porque ni me quiero gastar un pastizal ni quiero tener que estar pendiente de tarjetas grfi - cas y otros tecnicismos. Yo veo esta estrategia como una diversificacin de la rama de videojuegos de la compaa hacia un sector complementario que, adems, ha sido siempre su mbito primordial.

Quizs las bestiales cifras de PS4 (37 mi - llones) distorsionan la realidad, pero los 20 millones de One no son moco de pavo, y menos an tras su desastroso inicio, con el E3 2013 y Kinect como rmoras. No creo que Microsoft sea tan inconsciente como para tirar por la borda ese mercado. En cuanto a *Fable Legends* (un "free to play", por cierto), a m me pintaba mal desde el primer momento, as que no me sorprende su cancelacin. Slo lo siento por la gente de Lionhead y los otros estudios cerrados, pero a One le queda recorrido. Eso s, no pongo la mano en el fuego por que vaya a haber otra Xbox en el futuro.

EN CONTRA

@gat0Cabr0n
«No creo que afecte a la actual Xbox One, pero si continúa esta tendencia, sí podría afectar a su próximo modelo de consola.»

@Darriell79
«Con todos mis respetos, me parece una chorrada: no salen exclusivos en PS4. ¿Eso significa que está muerta?»

@DJoNiBoSs
«Bueno, aún tienen mi voto de confianza. Es lo bueno de no ser fanboy y tener ambas consolas. #JumpAhead»

En la encuesta de Twitter ha ganado el **Sí** con un **63%** de votos. Participa en: @Hobby_Consolas



Star Ocean
Integrity and Faithlessness

ROL JAPONÉS DE CIENCIA FICCIÓN

PLATAFORMAS
PS4 | PS3

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
tri-Ace

DISTRIBUIDOR
Square Enix

PRECIO
Desde 60,00 € (importación)

LANZAMIENTO
31 de marzo (Japón)

Llega a Japn la quinta entrega principal de *Star Ocean*, una de las sagas de rol de accin ms significativas. Est confirmado que llegar a Europa en algn momento por definir de este ao, aunque slo en su versin de PS4 (la de PS3 es exclusiva de Japn).

Al igual que sus predecesores, se trata de un RPG futurista que explora otros planetas y culturas, y en el que la Federacin Galctica (una organizacin interplanetaria de la cual forma parte la Tierra) tiene un gran peso argumental. Esta vez, la historia se desarrolla, principalmente, en el planeta Faycreed, donde la tecnologa no est muy desarrollada, pero hay personas capaces de realizar magia. De repente, los habitantes de Faycreed tienen que enfrentarse al contacto con misteriosas fuerzas que vienen del espacio exterior y tambin con conflictos internos, que amenazan con poner en peligro la paz en la galaxia. Cronolgi - camente, *Integrity and Faithlessness* transcurre entre la segunda (*The Second Story*) y tercera entrega (*Till the End of Time*), aproximadamante seis siglos despus de nuestra poca.

Los combates evolucionan

Jugablemente, est tan orientado a la accin como anteriores *Star Ocean*, pero cuenta con importantes novedades en su sistema de combate que lo hacen mucho ms gil y flexible. Para empezar, al encontrarnos con enemigos en los escenarios, no hay ninguna transicin a una pantalla de combate como en las otras entregas, sino que peleamos en el mismo escenario sin pausa alguna, lo cual funciona realmente bien y resulta ms cmodo.

An ms destacable es que ahora nuestro equipo puede tener hasta siete personajes al mismo tiempo, y todos ellos luchan a la vez nosotros controlamos personalmente a uno y la CPU se hace cargo del resto, pero podemos alternar fcilmente en plena batalla entre los que queramos controlar. Esta evolucin en los combates hace que sean ms dinmicos y divertidos, y renueva la jugabilidad de la saga. Por lo dems, mantiene seas de identi - dad de *Star Ocean* como la posibilidad de crear nuestros propios tems y una gran duracin.

EL SISTEMA DE COMBATE SE HA VUELTO MS GI L Y FLEXIBLE EN ESTA ENTREGA, LO CUAL RENUEVA LA JUGABILIDAD

1 Fidel Camuze sigue la tradición de los protagonistas de *Star Ocean*: los de las entregas impares tienen el pelo azul (como él en esta quinta), mientras que los de entregas pares son rubios.

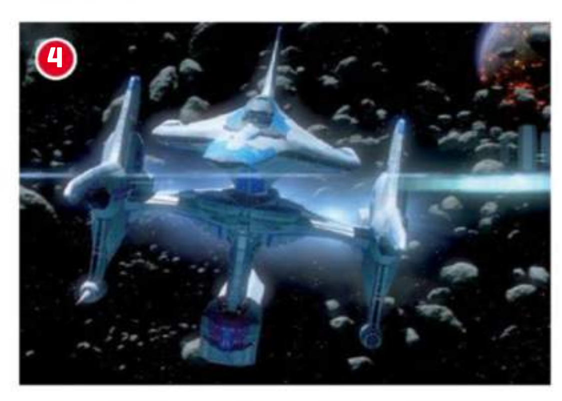
2 Los combates son más frenéticos que nunca, ahora que nuestro equipo puede incluir hasta siete personajes a la vez. Podemos asestar ataques ligeros (rápidos y fáciles de usar, pero no muy poderosos) y ataques fuertes (potentes, pero más lentos).

3 El planeta Faycreed está dividido en varios reinos que padecen ciertos conflictos. Durante la aventura, se nos unen personajes de distintos lugares del planeta.

4 Las naves espaciales siempre están presentes en *Star Ocean*: en sus interiores, se desarrollan ciertas partes de la aventura, y nos hacen llegar a otros puntos de la galaxia. Tri-Ace siempre ha citado *Star Trek* como una de sus principales influencias.

5 Welch Vineyard es una misteriosa chica que ya ha aparecido en anteriores *Star Ocean*, y que nos ayuda a crear nuevos ítems mediante distintos métodos.







DE LOS CREADORES DE TALES

Tri-Ace, estudio desarrollador de Star Ocean, fue fundado por tres de los principales responsables de *Tales of Phantasia* (la primera entrega de la saga *Tales*) y gran parte del equipo de aquel juego, que crearon su propia compañía tras sufrir disputas creativas con Namco. Por este motivo, la jugabilidad de las sagas *Tales* y *Star Ocean* tiene muchos puntos en común: ambas parten de los mismos orígenes. Enix (y, posteriormente, Square Enix) ha editado todos los juegos de *Star Ocean*, y también otros títulos de tri-Ace, como los *Valkyrie Profile*.





Aquí TOKIO



10.000.000

de descargas en todo el mundo de **Final Fantasy: Record Keeper,** la entrega "free to play" para iOS y Android



Más personajes desvelados para Tales of Berseria

Rokuro es un despreocupado espadachín que ayuda a la protagonista Velvet porque está en deuda con ella (ambos, en la imagen). También nos acompañará Eleanor, que forma parte de una organización antidemonios. El juego saldrá este año en Japón para PS4 y PS3, y próximamente en Occidente para PS4 y PC.

Ace Attorney 6 saldrá en Japón el 9 de junio

En esta entrega, volveremos a controlar a los tres protagonistas de *Dual Destinies*: Phoenix Wright, Apollo Justice y Athena Cykes. Está confirmado que también llegará a Europa y Norteamérica (sin fecha para nosotros aún), pero seguimos sin saber nada de *The Great Ace Attorney*, el atractivo "spin-off" que salió en Japón el pasado verano.



Caligula, RPG para PS Vita con el guionista de los primeros Persona

Saldrá en Japón el 23 de junio, y está siendo desarrollado por FuRyu (*Unchained Blades, The Legend of Legacy*). Transcurrirá en un instituto, y el guión es obra de Tadashi Satomi (*Persona 1* y *2*).



Resident Evil 4, 5 y 6 llegarán a PS4 y Xbox One

Con motivo del vigésimo aniversario de la saga, tendremos remasterizaciones de estos tres juegos que saldrán simultáneamente en todo el mundo para las consolas de Sony y Microsoft. *RE6* saldrá el 29 de marzo; *RE5*, en verano; y *RE4*, en otoño.



Silicon Studio y Mistwalker preparan algo juntos

Silicon Studio (*Bravely Default*) y Mistwalker (la compañía de Hironobu Sakaguchi, creador de *Final Fantasy*) trabajan en un juego juntos.

300.000

unidades de **Fire Emblem Fates** vendidas en EE.UU. en su primer fin de semana (contando sus dos ediciones), récord de la saga en ese mercado.



Nuevos juegos de Gundam

La icónica y longeva serie anime sigue en forma en el mundo de los videojuegos. *Gundam Breaker 3* ha triunfado en su primera semana en Japón con 140.000 unidades vendidas (contando PS Vita y PS4), mientras que *Mobile Suit Gundam: Extreme Vs. Maxi Boost* llegará a las recreativas niponas en marzo.



Por
Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

Japón se muere, poco a poco...

El blog de Kagotani

He pensado en muchas cosas sobre las que escribir, pero, como siempre, hay algo que tiene prioridad sobre lo dems. Conocamos este problema desde hace dcadas y, aun as, cuando se publicaron los datos oficiales, el impacto fue explosivo Japn ha perdido un milln de habitantes en los ltimos cinco aos, segn un informe del gobierno. Significa que no hay suficientes nacimientos y, si seguimos as, la situacin empeorar. Para 2060 habremos perdido, como mnimo, un tercio de nuestra poblacin actual... Seguimos esperando polticas que hagan algo significativo al respecto, pero no somos muy optimistas...

Impacto global

Por supuesto, el impacto es global en un pas que va a tener an ms difcil pagar la jubilacin de los mayores. No va a haber suficientes jvenes para pagar esos costes, e incluso las compaas ten - drn problemas para funcionar y con - tratar personal. He sacado este tema para explicar una de las muchas razones por las que los juegos de consola (y en general) han bajado el listn en Japn. Mirad las universidades. Luchan por mantener su relevancia, ya que ahora hay menos jvenes en sus clases y menos ingresos. Adems, estos jvenes japoneses se enfrentarn a la desequilibrada estructura demogrfica. Puede que lleguemos a una situacin en la que un solo joven tenga que mantener a dos ancianos mediante una mayor presin fiscal y, adems, con pocas esperanzas de recibir una pensin cuando l se jubile.

Habr menos jugadores, y puede que tengan menos dinero para gastar en entretenimientos de este tipo, y eso es una mala receta para la industria del videojuego. Aunque no sea culpa de la industria que el pas no haya sido capaz de implementar ninguna medida significativa para el crecimiento demogrfico en los ltimos treinta aos, sin duda est en su inters mantener el atractivo de los juegos y su relevancia como forma de entretenimiento. Sin embargo, muchos ttulos estn enfocados a audiencias de nicho muy pequeas o intentan obtener los mayores beneficios posibles pensando slo en el corto plazo, por ejemplo con juegos para mviles... Otros han dejado atrs Japn para centrarse en mercados ms relevantes para su negocio, como EE.UU. y otras partes de Asia.



Un panorama desolador

La demografa no es el nico factor que nos han conducido a esta situacin en Japn. Los omnipresentes smartphones y tablets tampoco explican por s solos lo que ocurre. La industria tiene muchas cosas de las que preocuparse, y no parece que lo est haciendo lo suficiente. Desde hace tiempo, tengo la sensacin de que a la industria ya no le preocupa tanto crear grandes juegos como en su glorioso pasado, sino generar beneficios rpidos. Ahora, me doy cuenta de que hablamos de la industria de los videojuegos como la industria , como si fuera un ente con una voz comn que acta y toma decisiones. Pero no lo es. Hay compaas que intentan prosperar, o sobrevivir, ellas solas en un mundo cambiante. Mantener la relevancia del videojuego va a depender, una vez ms, de las iniciativas individuales de compaas concretas.

Ahora mismo, slo nos quedan las importaciones de juegos occidentales (llenan el vaco de desarrollos locales), los juegos para audiencias de nicho y los de Nintendo. En cuanto a los pocos AAA que se siguen desarrollando aqu, tienen ms en mente a Occidente que a su mercado original. Podramos aadir las recreativas, pero estn desapareciendo cada vez ms rpido, y puede que, pronto, sean algo slo de las grandes ciudades.

Ninguna decisin poltica que se tome tendr efectos inmediatos. Puede que haya que esperar una dcada a que den sus frutos. Espero que, para entonces, an exista una industria de videojuegos vibrante, capaz de atraer a una nueva generacin de jugadores.

A LA INDUSTRIA YA NO LE PREOCUPA TANTO CREAR GRANDES JUEGOS, SINO GENERAR BENEFICIOS RP IDOS.



LA **HORA** DE LA **REALIDAD VIRTUAL**

2016 está llamado a ser el año de la realidad virtual. O al menos de su despegue. Un año en el que cambiará, para siempre, la forma en que interactuamos con los videojuegos.

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Superada ya la fase de los prototipos y de los kits de desarrollo, la realidad virtual (o RV) est ya a un paso de dejar de ser el viejo sueo truncado de los aos 90. Sus tres grandes valedores, Oculus, PlayStation y HTC/Steam, ya han puesto todas las cartas sobre la mesa, desvelando los detalles tcnicos que faltaban, los aadidos de ltima hora, los precios y, en algunos casos, como el de Rift o Vive, la opcin de comprarlos o reservarlos. Es ms, en el caso de este ltimo, las primeras 15.000 unidades disponibles han desaparecido sin exagerar en menos de diez minutos, un dato revelador, si tenemos en cuenta que el precio final ha sido bastante ms elevado de lo esperado (puesto en nuestro domicilio, roza los 1000 €). Un "test" ms que perfecto para medir la demanda real por la RV... y todo apunta a que no es precisamente baja.

La primera generación

Los visores de PC, Oculus Rift y HTC Vive, ya se estn vendiendo por 741 € y 987 € respectivamente. Unas cifras muy superiores a las previstas inicialmente (300-400 €), en parte porque se han cambiado las pantallas (ahora OLED, y con mayor capacidad de refresco) e incluso se han diseado nuevos sistemas de deteccin lser (Vive), compatibilidad con algunas funciones de realidad aumentada o controles por movimiento (que en el caso de Oculus no estn incluidos en el precio y se comercializarn ms adelante). Como los propios fabricantes han dejado caer, de un modo u otro, estamos ante la "primera generacin" de esta tecnologa, que va continuar evolucionando en el tiempo. Es un primer paso...

pero uno en firme. Ese pensamiento tambin lo comparten en PlayStation, que est desarrollando el primer visor de RV para las actuales consolas (y del que por fin han anunciado que llegar en octubre por 399 € , sin cmara ni mandos Move incluidos). Frente a los visores de PC, aparte de este competitivo precio, cuenta con otra ventaja PS VR es un visor diseado para un sistema cerrado, PS4, y no tendrs que "actualizar" tu equipo para que funcione. Es ms, si ni siquiera tienes la consola, podrs hacerte con todo el equipo por 810 € casi lo que cuesta Oculus Rift (o un tercio de lo que costara comprarte un PC ms un visor de PC) . Esto tambin puede entenderse como un hndicap, ya que puede quedarse obsoleto en ¿dos o tres aos? (en los que saldrn nuevas tarjetas grficas para PC).

Nuevas sensaciones

Aunque cada visor tiene sus propias peculiaridades, todos comparten un rasgo su capacidad para arrastrarnos a mundos que no existen, a hacernos sentir que estamos dentro de ellos. Lo complicado es que para entenderlo, para apreciar su magnitud, solo hay un camino posible probarlo. Solo en ese momento se es plenamente consciente de lo que va a suponer la RV. Por suerte, cada vez hay ms formas de acceder a ella, y con distintos rangos de precio y equipo necesario. No todas son igual de inmersivas, pero sirven para tomar contacto. Y eso es justo lo que vais a encontrar en las siguientes pginas los principales visores que llegarn (o han llegado) en 2016, con sus caractersticas, sus puntos fuertes, sus debilidades, los primeros juegos clave y otros usos y aplicaciones, para que, si estis pensando saltar a la RV, podis elegir cul se ajusta ms a vuestra situacin, sin miedo a equivocaros. ■

Oculus Rift es el "culpable" del segundo advenimiento de la RV, y el primer visor que se ha puesto a la venta este año.

	HTC VIVE	PLAYSTATION VR	OCULUS RIFT	HOLOLENS	GEAR VR	CARDBOARD
Tipo de headset	Cableado	Cableado	Cableado	Móvil	Móvil	Móvil
Compatible con	PC	PS4	PC	--	S6, S7 y Note 5	Móviles variados
Precio	987 €	399 €	741 €	3.000 €	99 €	Desde 10-15 €
Desembolso extra *	Desde 1.400 €	Desde 410 €	Desde 1.400 €	Desde 0 €	Desde 599 €	Desde 150 €
Lanzamiento	Ya disponible	Octubre 2016	Ya disponible	Sin confirmar	Ya disponible	Ya disponible
Posicionamiento	Láser	Cámara	Cámara	--	--	--
Controles y mandos	Controles por movimiento	Mados Move, Dual Shock 4	Xbox One Controller y mandos Touch	Gestos	Gestos, Touchpad, Pad bluetooth	Gestos, Pad Bluetooth

* El desembolso extra reflejado es un coste "máximo", como cambiar de PC si el tuyo está obsoleto, adquirir una consola, un nuevo móvil compatible, etc.

HTC VIVE

Es el fruto del esfuerzo conjunto de HTC y Valve (Steam) y quiz el visor ms avanzado de esta primera "generacin". Aparte del posicionamiento del casco en las 3D (gracias a 32 sensores) y de su pantalla OLED con resolucin 2200x1200 (y refresco de 90hz), lo que diferenciar a Vive es que tambin detecta el movimiento del jugador en una zona limitada gracias al sistema Lighthouse (o faro). Este sistema se basa en dos pequeas "cajitas" que, situadas estratgicamente en las esquinas del cuarto de juego, delimitan el espacio por el que podemos movernos en el mundo virtual. Adems, para evitar que nos choquemos en el mundo real, el casco cuenta con una cmara frontal, que nos avisar de obstculos cercanos. Esa cmara tambin abre la puerta a integrar aspectos de Realidad Aumentada.

El broche lo ponen sus dos mandos con sensores de movimiento (para que repliquemos acciones como agarrar un objeto, apuntar con un arma...) y botones y gatillos Por ltimo, tampoco se puede olvidar que Valve est detrs, lo que garantiza que contenido no le va a faltar (incluso puede que toda la librera se "actualice" para poder jugar en VR). Es caro, s, pero es una de las propuestas ms serias y slidas en la "reentr" de la RV.

LO MEJOR

El posicionamiento, tanto del visor como del jugador, lo que es un paso más allá que lo que ofrece la competencia.

El acabado. Es un visor grande y aparatoso, sí, pero muy bien construido y sólido.

LO PEOR

No es inalámbrico. Hay que aprender a jugar y a moverse con cuidado de no pisar el cableado que une el visor al PC.

El precio. El visor en sí es caro, y además necesita un PC "potente" para mover la RV.

La cámara del visor nos avisará de paredes y objetos cercanos, para evitar que nos choquemos. Y también Realidad Aumentada...

MANDOS
HTC Vive incluye de serie dos mandos como este, así como el sistema de sonido, las dos bases del sistema Lighthouse y otros accesorios.

APPS

TILT BRUSH

HTC Vive está orientado sobre todo al juego, pero también tendrá aplicaciones de otro tipo. *Tilt Brush*, por ejemplo, es una utilidad para pintar en las tres dimensiones, con multitud de herramientas y unos logrados resultados. Puede parecer una chorrada, pero es empezar a pintar... y es casi imposible dejarlo.

JUEGOS



BUDGET CUTS

Valve lanzará de forma gratuita contenido VR inspirado en *Portal*, pero antes, este juego de sigilo recuperará su arma de portales. Usará de forma extensiva el control por movimiento.



HOVER JUNKERS

Multijugador puro y duro, orientado al combate, en el que cada jugador cuenta con una plataforma volante que puede personalizar con armamento de todo tipo.



CALL OF THE STARSEED THE GALLERY EP 1

¿Recuerdas la mítica aventura *Myst*? Pues este título sigue esa línea, con puzles, bellos parajes que explorar... Será episódico.

PLAYSTATION VR

Sony Computer Entertainment por fin ha desvelado los datos que todo el mundo esperaba PS VR llegar en octubre y a un precio de 399 € (cmara y mandos Move aparte). Llegar acompaado de 50 juegos y experiencias de RV, una muestra de lo que preparan los ms de 230 estudios que trabajan ya en el visor. Sus especificaciones no han variado mucho desde la ltima vez que se habl de l (pantalla OLED de 5,7", cerca de 100º de campo de visin, resolucin 960xRGBx1080 por cada ojo, hasta 120 hz de refresco de pantalla...) y continúa siendo uno de los visores má cómodos, ergonómicos y bellos de cuantos vers en estas pginas. Eso s, Sony ha admitido abiertamente que, frente a Oculus Rift, en trminos de brutalidad grfica, es muy probable que quede por detrs, aunque la inmersin ser igual de intensa, aunque a un precio ms ajustado (PS4 + PS VR + cmara costar 810 €   , frente a los ms de 700 que solo cuesta Rift, PC aparte). Es el primer intento "serio" de hacer que la RV sea algo masivo, gracias a esta poltica de precios, que tambin afectar al de los juegos (oscilarn entre los 10-60 €). El visor, adems, ofrecer un modo "cine", para jugar a cualquier título no RV (o ver una película) en un enorme pantallá virtual.

LO MEJOR

El precio de partida es un acierto, frente al de los visores de PC. Aunque tengas que comprar la cámara, sigue siendo mucho más barato.

El respaldo. 50 juegos para el lanzamiento, y 230 estudios trabajando en él aseguran que contenido RV no le va a faltar en ningún momento.

El diseño. Es uno de los visores más cómodos (reparte bien el peso), y tanto estética como acabado están a un nivel superior que los de PC.

LO PEOR

Al ser PS4 un sistema cerrado, corre el riesgo de quedar desfasado a medio plazo. En PC, las tarjetas se renuevan anualmente, añadiendo una potencia extra que la RV usará.

No es inalámbrico, al igual que los visores de PC, por lo que hay que jugar con cuidado de no pisar el cable.

Al igual que Oculus, el posicionamiento no es tan completo como en HTC Vive.



El diseño del visor está muy bien pensado y reparte el peso entre la parte posterior y delantera, para resultar ligero.

Esto es todo lo que incluye el pack: el visor, la unidad de proceso —donde se generan los mundos virtuales con ayuda de PS4 y se saca la señal a la TV— y los cables para unirla con el visor (con controles para encender, controlar el micro...).

JUEGOS

PLAYSTATION WORLDS

Un recopilatorio con todas las demos que Sony ha creado, como *London Heist* (arriba), *The Deep* (tiburón) *VR Luge*... Quizá sea el disco demo que irá junto al visor (o puede que un juego comercial).



STAR WARS BATTLEFRONT

DICE está preparando *SWB Experience*, una experiencia virtual que será exclusiva del visor de RV de Sony. No se ha desvelado nada más, salvo que será uno de los 50 títulos de lanzamiento de PS VR.



REZ INFINITE

Un clásico incomprendido, que volverá con su mezcla de matamarcianos y juego musical, puesto al día para la realidad virtual. Su estética, desde luego, pedía a gritos el salto a este nuevo medio.



GOLEM

Otra propuesta interesante, que nos convertirá en un "médium" para controlar de forma remota a un gigantesco y poderoso golem. La premisa mola, veremos lo que llega a dar de sí...

OCULUS RIFT

El "culpable" de que la Realidad Virtual haya vuelto con tanta fuerza naci como un proyecto de Kickstarter, para despus ser comprado por Facebook. Eso le ha permitido contar con unos recursos casi ilimitados, adems de atraer la atencin de genios como John Carmack, ex de id Software. Es el primer visor en venderse de forma comercial y, aunque comparte con HTC Vive muchas caractersticas (como el panel OLED, su resolucin, el refresco de pantalla o sus 110º de campo de visin), en otros aspectos parece haberse quedado atrs (por el momento no incluye controles por movimiento ni es capaz de posicionar el movimiento del cuerpo del jugador, como HTC Vive). Esas carencias las va a suplir, por ejemplo, ofreciendo de primeras un montn de contenido exclusivo (Oculus est financiando ms de 12 juegos en estos momentos, aunque no se descarta que acaben llegando a otros visores) o con la creacin de Oculus Studios, que van a generar otro tipo de contenido VR, como por ejemplo largometrajes de RV. El visor ya est a la venta, pero hay lista de espera los pedidos de marzo de 2016 no se entregarn hasta julio.

LO MEJOR

La cantidad de usos que le están buscando, más allá de los juegos. Medicina, trabajo... incluso un escritorio RV en PC.

Exclusivos. Aparte de juegos, Oculus piensa también en otros medios, como pelis RV.

LO PEOR

No es inalámbrico. Tampoco incluye los Oculus Touch (control por movimiento), ni registra el movimiento del cuerpo.

El precio. El visor en sí es caro, y además necesita un PC "potente" para mover la RV.





Al comprar Rift, aparte del visor, viene una cámara (Constellation), un mando de One y este otro.

JUEGOS



EDGE OF NOWHERE

Esta aventura en tercera persona, de Insomniac Games, nos invitará a viajar al Antártico, a realizar una misión de rescate... que pronto se torcerá para jugar con nuestra cordura.



CHRONOS

Muchos de los responsables de *Darksiders* están culminando un interesante RPG en tercera persona, que girará en torno a un laberinto y un original concepto: envejecer y aprender.



LUCKY'S TALE

Si pensabas que géneros clásicos, como las plataformas, no tenían cabida en la RV, este joven zorro y su vibrante mundo repleto de saltos te demostrarán que estabas equivocado.

APPS



OCULUS HOME

Este es el interfaz desde el que lanzaremos el contenido de Oculus, contactaremos con amigos, etc. Será el "hub" de Oculus.



LARGOMETRAJES VR

Oculus Story Studios crearán experiencias de otro tipo, como películas VR. Que sus personajes te sigan con la mirada, mola...



APLICACIONES REALES

En campos como medicina, agencias de viaje, diseño (como esta app para esculpir materiales)... Y cada día se añaden nuevos usos.



VIRTUAL DESKTOP

Ponte el visor para ver un escritorio virtual en 360º, con un gran espacio para repartir las apps, poner el fondo que quieras...

HOLOLENS

Microsoft ha optado por seguir un camino ligeramente distinto, que incluso ha bautizado como "la Realidad Mezclada" ("mixed reality" en ingls). As, estas gafas son capaces de generar hologramas, elementos virtuales, que podemos situar (e incluso fijar, para que no se muevan con nosotros) en el mundo real e interactuar con ellos. Esos objetos slo son visi - bles a travs del visor, y van desde una ventana de un navegador web, a un reproductor de vdeo, ventanas de aplicaciones (como Skype) y objetos de todo tipo. Por supuesto, tambin tendr uso en videojuegos, y ya se han desvelado algunos de los primeros ttulos, como un *Minecraft* adaptado al visor o el regreso de Conker. Lgicamente, la inmersin no es la misma que con un visor de RV, que nos asla de la realidad, y parece estar ms enfocado al desarrollo de aplicaciones (bajo Windows 10) y la productividad. Uno de los aspectos clave de Hololens es que ser inalmbrico e "independiente", que no estar conectado a un PC ni a otro aparato (tendr un poder de computacin su - perior al de un porttil medio). Adems, lleva integrados altavoces, detecta gestos para abrir o interactuar con aplicaciones y contar con un gran diseo, ajustable y que repartir bien el peso.

LO MEJOR

Integrar los hologramas en el mundo "real" convincentemente. Y sin necesitar un equipo externo (está todo en el visor)

El diseño del visor es ergonómico, ligero y de calidad... al menos en su estado actual.

LO PEOR

La primera edición para desarrolladores, disponible el 30 de marzo, cuesta 3000€. No parece que vaya a ser económico.

Los primeros juegos parecen bastante más simples y limitados que en la realidad virtual.



Hololens se aparta de los otros dispositivos de RV con su apuesta por los hologramas.

JUEGOS



ROBORAID

Un shooter en "primera persona" en el que usamos la mirada y los gestos para acabar con oleadas de las naves. El mapeo espacial modifica el aspecto del cuarto en cada nivel.



YOUNG CONKER

La, en otros tiempos, malhablada mascota de RARE vuelve para protagonizar un plataformas, cuyos niveles se adaptan y varían según la habitación en la que juegues.



FRAGMENTS

Una aventura de investigación, en la que interactuaremos con personajes de tamaño real e incluso tendremos que buscar pistas en el cuarto, gracias al mapeo espacial del entorno.

APPS



ACTIONGRAM

Esta aplicación nos permite fijar en el entorno pequeños vídeos que podemos ampliar o editar con todo tipo de efectos...



EDGE

El navegador que viene por defecto con W10, Edge, se va a adaptar a Hololens, pudiendo plantar una ventana en cualquier parte.



HOLOSTUDIO

Será un grupo de herramientas holográficas para crear objetos con gestos. Objetos que, además, se podrán imprimir en 3D .



HOLOTOUR

Al igual que con las gafas de RV, Hololens también tendrá un componente de guía de viajes, y nos permitirá "visitar" entornos.



SKYPE

¿Qué decir de la famosa app de comunicación? Pues que, además, de vídeo y audio, facilitará el trabajo colaborativo.

GEAR VR

Si tienes un telfono Samsung reciente (S6 y S7, con sus variantes Edge incluidas o un Note 5), ests ms cerca de lo que pensabas de poder entrar en la RV. De hecho, el visor para estos telfonos, llamado Gear VR (obra conjunta de Oculus y Samsung), se vende por debajo de los 100€ y es, hoy por hoy, lo mejor que ofrece la "VR Mobile". Basta con meter el telfono en el frontal del visor para sumergirte en una experiencia RV en cualquier parte. Cuenta con su propia tienda de aplicaciones, independiente de Play Store, donde ya hay prcticamente de todo, desde inmersivos juegos a versiones RV de Netflix.

Al no tener el respaldo de PC, todo el trabajo lo realiza el mvil, por lo que la calidad grfica y la inmersin -an siendo fantstica- no est al nivel de lo que ofrecen los sistemas vistos anteriormente. Y al no contar con una cmara externa que rastree el movimiento/posicin de jugador en las 3D, las experiencias son algo ms limitadas, dejando al jugador sentado y controlando las experiencias con el touchpad (en un lateral del visor) o un mando bluetooth. An con todo, la sensacin de inmersin est muy lograda y con la nueva generacin de grficos para mvil, Vulkan, las experiencias prometen ser an mejores. ■

LO MEJOR

Poder disfrutar de la VR en cualquier parte, y sin cables. Ya hay más de 200 apps VR y muchas de ellas son gratuitas.

La ergonomía del visor. Es muy ligero, cómodo, con buena óptica en las lentes...

LO PEOR

Los móviles compatibles son por ahora escasos, y lo que es peor, bastante caros (suelen rondar los 600-800 €).

La batería baja a un ritmo bastante rápido y, según la aplicación, se puede calentar mucho.



■ Al conectar el móvil al visor, se instala el interfaz de Oculus. Muchas apps se están adaptando a la RV, como por ejemplo, los navegadores web.

JUEGOS

LAND'S END

Los creadores del soberbio juego para móvil *Monument Valley* han creado una aventura de puzles tremendamente inmersiva. ¿Nuestro cometido? Enlazar estos portales.



GUNJACK

Los creadores de *EVE: Valkyrie* han "parido" una experiencia "similar" en Gear VR. Un juego de "disparo en torreta" en el que hay que acabar con oleadas de enemigos. Muy vistoso.



OCULUS ARCADE

Vuelve a los años 80, a los salones recreativos, y disfruta de más de 20 recreativas y juegos clásicos, como *Pac-Man* o *Gauntlet*, u juega como si tuvieras el mueble delante.

APPS



SAMSUNG INTERNET

El navegador de Samsung cuenta ya con un modo RV, que nos permite ver miniaturas de las web.



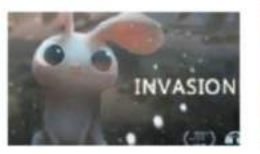
OCULUS CINEMA

Reproduce tus vídeos (grabados con la cámara o descargados) como si estuvieras en un cine. ¡Y hasta en 3D estereoscópico



NETFLIX

El famoso servicio de streaming tiene hasta su propia App adaptada, que recrea un salón (con un enorme pantallón).



INVASION

También hay contenido exclusivo para el visor, como cortos de animación VR, como este "Invasion" o "Rose". Espectaculares.

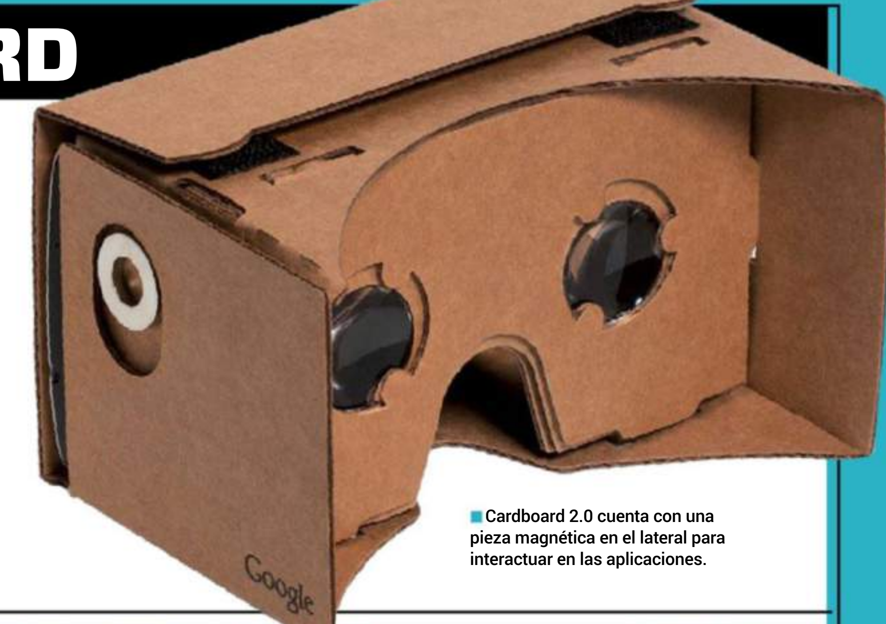


OCULUS SOCIAL

También se está experimentando ya con apps sociales, como esta sala para ver -y comentar- pelis con otros usuarios VR.

CARDBOARD

Hasta el coloso Google est haciendo sus pi -nitos en la materia VR. Se rumorea que a finales de ao lanzar su propio visor "serio", pero no ser el primero. Ese honor recae en el llamado "Cardboard", que est construido en cartn y apenas cuesta 10-15 €. Se trata de una pequea caja de cartn con lentes y espacio para alojar una enorme variedad de smartphones con distinto tamao (si son potentes y grandes, mejor). Con ellos y Play Store puedes acceder a un creciente nmero de apps VR, muchas gratuitas. Suelen ser experiencias cortas pero intensas, suficiente para apreciar lo que puede dar de s la RV. Lgicamente, ni la inmersin ni los grficos estn a la altura de los anteriores sistemas, pero es una "buena" piedra de toque.



Cardboard 2.0 cuenta con una pieza magnética en el lateral para interactuar en las aplicaciones.

JUEGOS



VANGUARD V
Acompaña a Qu, en su lucha contra unos parásitos espaciales que amenazan la tierra. Es gratuito, y también llegará a Rift y PS VR.



ALIEN APARTMENT
Un juego de exploración e interactuación con el entorno, que nos traslada a un misterioso apartamento con vistas a la galaxia...



SISTERS
Play Store ofrece ya un montón de experiencias VR y 360º orientadas al terror. Esta, sin ser la mejor gráficamente, mete miedo...

APPS



CARBDOARD CAMERA
Ya puedes tomar tus fotos en 360º con tu móvil (y este app gratuita). Para ver las fotos en 360º solo necesitas un Cardboard.



YOUTUBE
Muchos vídeos están grabados en 360º, y puedes verlos así, pudiendo moverte con el visor. Son más inmersivos.



VR CINEMA 3D
Si no vas al cine porque te molesta el ruido de terceros, cada vez hay más apps que te permiten crear tu propia sala con tu móvil.



STREET VIEW
Otras aplicaciones de Google, como Google Maps, también han integrado el visor. Ahora puedes ver la calle que buscas en 3D.

JUEGOS MULTIPLATAFORMA

Muchos juegos van a salir en más de un visor. Estos son algunos de los nombres más sonados, aunque hay más...



EVE VALKYRIE
Este simulador de combate espacial es una de las experiencias clave de esta primera hornada. Lo viviremos en Oculus y PSVR.



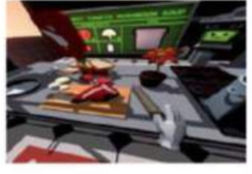
ADR1FT
Esta aventura de corte espacial será, de lanzamiento, compatible con Oculus y también lo acabará siendo con PlayStation VR.



ELITE DANGEROUS
Este veterano simulador espacial llegó a PC y One el año pasado, y tras actualizarse para Oculus, ahora lo hará para Vive.



FINAL APPROACH
Rift y Vive van a recibir esta actualización de los juegos de gestión de aeropuerto, regado con minijuegos de disparo y más.



JOB SIMULATOR
Los visores de PC también van a recibir este simulador de "trabajo", donde podremos ver cómo es trabajar de cocinero, en oficina...

A LA **CONQUISTA** DE LA **ÚLTIMA FRONTERA**

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Los viajes espaciales están de moda, y los turoperadores Hello Games y Nintendo van a quemar sus naves para ofrecernos sendos paquetes turísticos que nos trasladarán a los confines del universo.



NO MAN'S SKY



STAR FOX ZERO











Cualquier rincón del gigantesco universo del juego será susceptible de ser visitado. Si queremos recorrer la superficie de cada planeta, nos podremos tirar días y días de caminata.

No Man's Sky

PS4 - PC HELLO GAMES 22 DE JUNIO

El juego indie ms ambicioso y deseado ya tiene fecha de lanzamiento el 22 de junio. Desarrollada por el pequeo estudio Hello Games, esta epopeya nos invitar a viajar por un universo casi infinito, compuesto por 18 trillones de planetas. Para lograr tal inmensidad, los responsables no han diseado cada detalle uno por uno, porque sera imposible, sino que han ideado un sistema de complejos clculos matemticos que hacen que todo se genere sobre la marcha planetas, vegetacin, ocanos, criaturas...

Gracias a una nave, podremos viajar por mltiples galaxias y aterrizar en cualquier planeta. Las condiciones sern muy variadas, no slo en relieve, flora y fauna, sino tambin en detalles como la temperatura o la climatologa, que nos impedirn estar mucho tiempo a la intemperie, salvo que nuestro traje est debidamente adaptado.

La meta ltima en *No Man's Sky* ser llegar al centro del universo para descubrir el misterio que alberga. Aunque el juego se ha vuelto muy meditico, ya avanzamos que su frmula no ser para todos los pblicos, pues no habr objetivos concretos a corto plazo, ni tampoco un argumento al uso. El encanto del juego estar en la libertad para explorar y labrarnos nuestra propia historia, por ejemplo decidiendo si somos pacficos en nuestros viajes espaciales o si, por el contrario, preferimos atacar a convoyes, lo que nos granjear aliados y enemigos a partes iguales. Del mismo modo, podremos buscar monolitos para aprender lenguas aliengenas, comerciar con otros personajes, tomar parte en batallas...

Como un libro de ciencia ficción

El apartado visual brillar con luz propia, gracias a su viva paleta de colores, inspirada en los dibujos que ilustraban los libros de ciencia ficcin de autores como Isaac Asimov, Arthur Clarke o Frank Herbert. No habr tiempos de carga, aunque en una demo que pudimos probar, el "popping" era galopante, algo que esperamos que se pula en la versin final.

No Man's Sky no ser el tpico juego indie en ningn sentido, y no slo por su planteamiento jugable. Ya se ha anunciado que saldr en formato fsico desde el primer momento y que costar 59,99 euros, como un lanzamiento AAA. Si cumple lo que promete, puede ser grande.

La claves de su viaje espacial

PROCEDURAL. Todo se generará de forma aleatoria, a partir de algoritmos. Eso sí, el mundo será el mismo en todas las partidas.

MEJORAS. Habrá que mejorar el arma, el traje y la nave con los recursos acumulados. Sólo así sobreviviremos en los lugares hostiles.

EXPLORACIÓN. El primero en descubrir un lugar o un animal podrá bautizarlos e informar de su existencia a otros jugadores en un mapa.

Star Fox Zero

■ Wii U ■ NINTENDO / PLATINUM GAMES ■ 22 DE ABRIL

Fox McCloud, Falco Lombardi, Slippy Toad y Peppy Hare volvern a la accin el 22 de abril. Tras tenerlos una larga dcada en el dique seco slo rota por la adaptacin de *Lylat Wars* para 3DS en el año 2011—, Nintendo se ha decidido, al fin, a recuperar para la causa a su cuarteto de pilotos interestelares. Shigeru Miyamoto se ha involucrado directamente en el desarrollo y se ha contado con la colaboracin del reputado estudio Platinum Games, que mantiene una gran relacin con la compaa, tras haber hecho exclusivas para Wii U como *Bayonetta 2* y *The Wonderful 101*.

Star Fox Zero nos volver a poner a bordo del Arwing, en una campaa que contar con numerosas bifurcaciones, lo que har que sea muy rejugable, si queremos ver todas las fases y los planetas creados para la ocasin. Las batallas por aire seguirn siendo la piedra angular, pero, esta vez, la nave podr tranformarse en el Walker, un robot bpedo que resultar muy til para colarse en edificios cerrados, sin miedo a estamparse contra alguna pared. Asimismo, habr una nueva nave espacial, el Gyrowing, y regresar el tanque Landmaster.

Habr que ver si el control est bien implantado, pero, a priori, sacar todo el partido a Wii U, ya que el desplazamiento de la nave se realizar mirando al televisor, en tanto que el apuntado depender del sensor de movimiento del Gamepad, cuya pantalla nos mostrar la vista de la cabina. En relacin con esto, habr un modo cooperativo que permitir que un jugador dirija la nave y otro se ocupe de los disparos.

Un inesperado dos en uno

En el ltimo Nintendo Direct, se anunci, por sorpresa, que habr dos packs. El estndar incluir nicamente *Star Fox Zero*, pero la versin limitada, denominada First Print Edition, incluir tambin *Star Fox Guard*, en un disco aparte. Si se quiere tener este juego en fsico, ser la nica manera de obtenerlo, ya que la versin "suelta" slo estar disponible como una descarga de la eShop.

Este juego, que es lo que originalmente se denomin *Project Guard*, ser una especie de shooter. Controlando las doce cmaras de un sistema de vigilancia, deberemos acabar con una serie de enemigos que tratarn de colarse en la mina de Grippy Toad, el to de Slippy. Se incluirn 100 misiones de serie y habr un editor que permitir crear nuestros propios desafos y compartirlos con otros usuarios. ■



La claves de su viaje espacial

CONTROL DUAL. Para manejar la nave, habrá que mirar al televisor, pero, para apuntar y disparar, tocará mirar y ladear el Gamepad.



ARWING. La famosa nave de la saga podrá transformarse en un robot bípedo, ideal para luchar en tierra y dentro de las bases.



STAR FOX GUARD. El juego que Miyamoto presentó en el E3 2014 será un complemento de *Star Fox Zero*. Se lanzará el mismo día.

OTRAS ODISEAS ESPACIALES

Los paseos espaciales van a ser una constante en 2016, especialmente en PC, que se va a convertir en una lanzadera de gran potencia.



ADR1FT

El 28 de marzo, llega este juego compatible con Oculus Rift, en el que encarnaremos a un astronauta que deberá reparar una estación espacial semidestruida para poder regresar a la Tierra.



STAR CITIZEN

Chris Roberts, creador de *Wing Commander*, ha recaudado ya 110 millones de dólares mediante "crowdfunding" para hacer un gigantesco mundo persistente. Incluirá campaña y multijugador.



ROUTINE

Ha encadenado múltiples retrasos, pero este título debería ver la luz en 2016. Se ambientará en una base abandonada en la Luna y se centrará en los conceptos de exploración y supervivencia.



TACOMA

En esta aventura en primera persona, que experimentará con la gravedad 0, deberemos buscar a una tripulación desaparecida en una estación de transferencia lunar. También saldrá en Xbox One.

Cuando se mostró por primera vez, el apartado técnico no acabó de convencer, pero la versión final, aun sin ser bestial, dejará bellas estampas.

El Landmaster, el potente tanque ya visto en anteriores entregas, volverá por sus fueros en algunas fases que se desarrollarán a ras de tierra.

JUEGOS COMPLETOS V

El modelo de negocio,

La distribución digital permite lanzar productos por partes, en lugar de ofrecer el paquete completo. ¿Cuánto afecta esta nueva forma de distribución a la calidad global de estos juegos?

Con *Street Fighter V* lleg el escndalo. Su modelo de distribucin "por partes" no ha convencido, para nada, a la comunidad de jugadores. Pero no ha sido el primero, aunque quiz s el ejemplo ms sangrante, dada su enorme popularidad y tradicin dentro de este sector. Hablamos de la nueva forma que muchas compaas (e incluso estudios independientes) estn comenzan - do a escoger para comercializar sus ttulos. Y es que, en lugar de lanzar los juegos completos, como suceda no hace tanto tiempo, ltimamente se ha establecido la moda de hacerlo por episodios o, en otros casos, por trozos o partes, a travs de paquetes de contenido DLC de lo ms diversos nuevos luchadores, mapas multijugador de nuevo cuo, captulos adicionales pertenecientes al modo historia, etc. Se trata de una forma de distribucin que ha puesto en la picota a un buen nmero de esperados ttulos.

De fsico, a digital

Sabamos que iba a llegar, que era cuestin de tiempo. El relevo de la distribucin tradicional o fsica a la nueva era digital estaba cantado desde hace bastantes aos. Pero lo que pocos podan imaginar es que este cambio iba a producirse de forma tan abrupta como est sucediendo actualmente. De esta forma, lejos de atravesar un perodo de transicin lgico y ms o menos natural, lo que est aconteciendo es que el cambio en el modelo de distribucin est siendo acompaado por

STREET FIGHTER VS STREET FIGHTER V

Como los seguidores de la veterana saga de Capcom conocen bien desde tiempos inmemoriales, *Street Fighter* ha sido una de esas series que han expandido cada una de sus entregas a través de nuevas ediciones. *Street Fighter II* recibió infinitas versiones (*Super*, *Turbo*, *Champion Edition*...), *Street Fighter III* se expandió dos veces y también *Street Fighter IV* fue un cúmulo de mejoras y expansiones constantes. *Street Fighter V* presenta un modelo algo diferente, dado que, en lugar de ir ampliando sus posibilidades a través de diferentes ediciones o expansiones, irá sumando nuevos contenidos vía DLC (casi todos gratuitos) mes tras mes, como nuevos modos, personajes, opciones y mejoras.



Salvando la primera entrega, es decir, la original para máquinas recreativas, esta saga siempre ha ido recibiendo numerosas expansiones supeditadas a cada una de sus entregas numeradas. Lógicamente, antaño, dichas ediciones aparecían únicamente en formato físico, pero, ya en plena era digital, *Street Fighter IV* fue uno de los títulos de lucha más sobrecargados de packs de DLC de diversa índole.



STREET FIGHTER I. El primer título de esta famosa saga es el único que no recibió nunca expansiones ni continuaciones de ningún tipo.



En lugar de recibir paquetes de DLC cada cierto tiempo, *Street Fighter V* cuenta con un calendario de nuevo contenido que irá acogiendo mes a mes. Como podéis ver, durante este año, recibirá numerosas actualizaciones, algunas de ellas bastante importantes, como la llegada de un modo Historia cinemático en junio.

MARZO

ALEX
Nuevo personaje

CHALLENGES / TRIALS
Modalidad cargada de decenas de retos.

TIENDA
Almacenará nuevos trajes, personajes, etc.

ABRIL

¿?
Personaje 2 DLC



S

JUEGOS POR ENTREGAS a examen

Por Sergio Martín
@replicante64

una modificacin mucho ms acusada en el modelo de negocio. Cada vez son ms las producciones (con total independencia del gnero al que pertenecen) las que estn formando parte de esta moda o tendencia, ya que parece que ningn estilo o clase de juego est exento de ser adaptado a esta nueva manera de ser distribuido. Shooters del tipo que sea, juegos de lucha, aventuras de accin o infiltracin, ttulos arcade, aventuras ms tradicionales Prcticamente todos los gneros que podis recordar forman ya parte de esta moda.

Y es que ejemplos concretos de esto los hay a montones. Aun as, puede que el estudio que ms ha contribuido a fomentar esta forma de distribucin episdica sea Telltale Games. *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us* o *Juego de Tronos*, entre otras producciones de la compaa, han sido editadas en formato digital por episodios independientes, si bien tambin era posible adquirir el pase de temporada (o, incluso, el juego fsico, una vez finalizada la temporada). Y este mismo camino ha sido seguido por otras obras de talante similar, como *Blues and Bullets*, *King´s Quest* o el ms reciente y aclamado *Life Is Strange*.

Sin embargo, a esta clase de juegos, que, para muchos, casan bastante bien con la distribucin episdica, pronto se han ido aadiendo otras producciones que poco o nada tienen que ver con este planteamiento centrado en la narrativa. Hablamos de ttulos tan dispares como *Star Wars Battlefront*, *Resident Evil Revelations 2*, *Splatoon*, *Evolve*, *MXGP 2*, »

CUALQUIER SERIE, SEA DEL TIPO QUE SEA, ES SUSCEPTIBLE DE SER DISTRIBUIDA EN FORMATO EPISÓDICO



STREET FIGHTER II. Con esta segunda parte, las cosas ya cambiaron, y mucho, ya que aparecieron nuevas versiones a mansalva.



STREET FIGHTER III. La espera que hubo que aguardar por esta tercera parte de la serie fue compensada por la aparición de tres versiones.



STREET FIGHTER IV. El gran referente de la lucha de la pasada generación acabó recibiendo una dilatada cantidad de ediciones ampliadas.

MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
¿? Personaje 3 DLC	EXPANSIÓN del modo HISTORIA. El modo Historia que aparece por defecto en el título original será expandido con un DLC que incluirá una trama más extensa y vistosa, con escenas de vídeo.	¿? Personaje 4 DLC	¿? Personaje 5 DLC	¿? Personaje 6 DLC

LOS NUEVOS PERSONAJES. Alex dará paso a otros personajes, como Guile, Urien, Balrog, Juri e Ibuki.



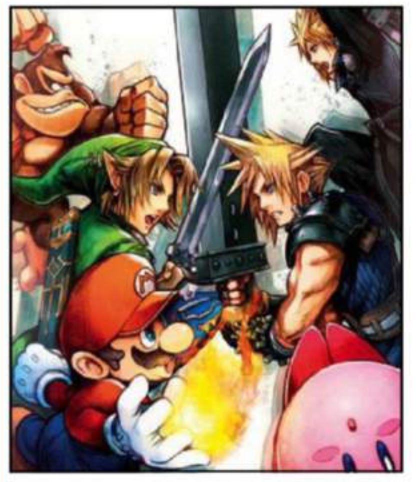
SIN PASE DE TEMPORADA. Sólo será necesario adquirir el juego original para disfrutar de casi todo el contenido que ofrecerá este juego de lucha. Esperamos que Capcom cumpla su palabra.



Y MUCHAS MÁS ACTUALIZACIONES EN EL FUTURO...

STREET FIGHTER VS OTROS JUEGOS DE LUCHA

Street Fighter V **no es, ni mucho menos, el primer juego de lucha** que ha llegado a la "nueva generación", ni tampoco el pionero en su categoría a la hora de ofrecer parte de sus contenidos en formato DLC. Lo que sí que es un hecho indiscutible es que, si lo comparamos con los actuales referentes del género, en su estado actual, no puede competir contra la mayoría de ellos en cuanto a posibilidades y cantidad de contenido se refiere. Y es que algunos juegos, como, por ejemplo, el excelente *Super Smash Bros.* de Wii U y Nintendo 3DS, han situado el listón muy alto en este sentido.



SUPER SMASH BROS. El título de Wii U y 3DS salió a precio completo e incluyó una cantidad imponente de personajes, modos, escenarios... Todo su DLC está junto en un pack (35 euros).



MORTAL KOMBAT X. El que para muchos sigue siendo el actual rey de la lucha acaba de recibir la primera revisión física (*MK XL*), edición que incorpora todos los luchadores que ha recibido el título por DLC desde el comienzo. También hay un pack "suelto".



GUILTY GEAR XRD SIGN. He aquí otra soberbia saga que suele deparar varias reediciones, si bien nunca ha destacado por presentar un vasto elenco de personajes (23, en este caso).



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4. Es uno de los títulos de lucha más completos "de origen" de todos los que se han editado, aunque también presenta varios DLC.



BLAZBLUE CHRONO PHANTASMA EXTEND. Similar en planteamiento a *Guilty Gear*, esta gran serie de lucha de desarrollo tradicional en 2D suele ser objeto de diversas ampliaciones y nuevas ediciones. *Extend* ofrece 28 luchadores.

¿QUÉ CANTIDAD DE CONTENIDO ES SUFICIENTE? ¿Y A QUÉ PRECIO? DAR CON LOS LÍMITES ES COMPLICADO

» *Street Fighter V* (cmo no) o, incluso, el nuevo *Hitman*. Parece que ninguna saga o personaje va a quedarse fuera de esta tendencia

¿Dnde est el lmite?

El meollo del asunto, a nuestro entender, se encuentra ya no slo en esta forma de distribuir los ttulos por partes, sino en sus diferentes condicionantes. S, porque todos los ejemplos que hemos expuesto hasta ahora presentan sus propias particularidades y caractersticas, comenzando por la cantidad de contenido que ofrece cada uno de ellos de inicio, la promesa de lo que pasar a albergar en un futuro ms o menos cercano y, lo ms importante, la estrategia de precios.

No es lo mismo pedir por un juego incompleto, como *Street Fighter V*, 60 € de entrada y confiar en que el contenido acabar siendo lo suficientemente satisfactorio como para justificar dicho precio que pagar 15 € por la primera misin (ms el prlogo) de *Hitman* y, a partir de ah, decidir si queremos seguir desembolsando dinero por futuros captulos, a razn de 10 euros por misin/mapa adicional. Pero existen ms variantes. *Star Wars Battlefront* nos insta a abonar el precio habitual por un ttulo nuevo (60-70 €) ms otros 50 por adquirir el famoso "pase de temporada" que, cuando fue anunciado, todava no tena ni tan siquiera definidos exactamente los contenidos que iba a ofrecer. ¿Fe ciega en un producto? Eso ya es mucho pedir.

El problema de todo esto es que resulta muy complicado establecer el equilibrio entre el precio, la cantidad inicial de contenido, la estructura y "timing" de futuros DLC y otras variables para contentar a los usuarios y que los consideren "satisfactorios" o "suficientes". Y, precisamente por eso, cada vez son ms frecuentes las diferencias de apreciacin existentes en estos mismos trminos entre la prensa especializada y los usuarios.

Evidentemente, y como es lgico, siempre se han establecido diferencias ms o menos sensibles entre lo que la prensa internacional ha opinado sobre un determinado videojuego y la valoracin de ese mismo ttulo desde el punto de vista de la masa global de jugadores. Pero lo que es innegable es que, de un tiempo a esta parte, estas diferencias de criterio se han ido acentuando de manera exponencial, hasta el punto de haber ciertos casos realmente llamativos. ¿Y adivinis cules son los

STREET FIGHTER VS EL FUTURO

La creación de Capcom va a tener que verse las caras con una amplia cantidad de otros títulos de lucha que van a aparecer en breve en el mercado para distintas plataformas de juego. Como era de esperar, la forma en la que serán distribuidas unas y otras producciones será diferente... aunque lo más probable es que todas ellas tomen buena nota de lo sucedido con el controvertido lanzamiento de *Street Fighter V*, para no caer en los mismos errores.



POKKÉN TOURNAMENT. La versión para Wii U que llegará a Europa presentará una gama de luchadores y modalidades más amplia que la incluida en la edición de recreativas.



THE KING OF FIGHTERS XIV. Esta entrega del clásico de SNK presentará un plantel de personajes muy superior al de *SF V* (cerca de 50) y gozará de un modo Historia incluido de serie.



TEKKEN 7. La versión doméstica que disfrutaremos de este juego de lucha 3D estará basada en la expansión *Fated Retribution* de recreativas, por lo que promete ser muy completa.

ttulos que ms diferencias suelen deparar en este aspecto? Efectivamente, los juegos de los que estamos hablando, de los que, nuevamente, *Star Wars Battlefront* el ejemplo ms evidente un ttulo que, en sus diferentes versiones, fue valorado con una media de notable por la prensa   mientras los usuarios, directamente, lo suspendan sin miramientos.

Futuro fragmentado

Lo que parece quedar claro es que esta tendencia no va a variar mucho de aqu en adelante estamos ante el comienzo de una nueva era. Estamos convencidos de que lo ms probable es que acabe asentndose del todo y, en sus diferentes concepciones, se convierta en un modelo bastante estandarizado. Y, precisamente por eso, la comunidad de jugadores se ver fragmentada entre aqullos que defiendan esta forma de distribucin y los que se opongan a ella   es decir, lo que ya est comenzando a suceder de manera cada vez ms apreciable. Tambin est por ver si esto supondr el fin del formato fsico o si, en su defecto, lo reforzar an ms, como ha pasado en algunos casos recientes, como la edicin fsica de   *Life is Strange*, que, literalmente, ha volado de las estanteras de las tiendas. Quiz lo que est pasando aqu, al final, es que los usuarios quieren una cosa... y los desarrolladores estn probando otras muy distintas. ■

LA DISTRIBUCIÓN EPISÓDICA CADA VEZ SEPARA MÁS LA OPINIÓN DE LA PRENSA DE LA DE LOS USUARIOS

OTRA FORMA DE HACER NEGOCIO

Dejando de lado el terreno de los juegos de lucha, lo cierto es que son muchos los títulos que han apostado por la distribución episódica o por partes. Las obras de Telltale Games, como *The Walking Dead* o *Juego de Tronos*, se han convertido en los precursores de esta nueva forma de distribución, un tipo de juego que se adapta realmente bien a este formato episódico. Pero existen otros muchos ejemplos de otras producciones que, para bien o para mal, han optado (o van a hacerlo) por ofrecer una experiencia de juego dividida en tramos o por capítulos, siendo, en algunos casos, el centro de tremendas críticas.

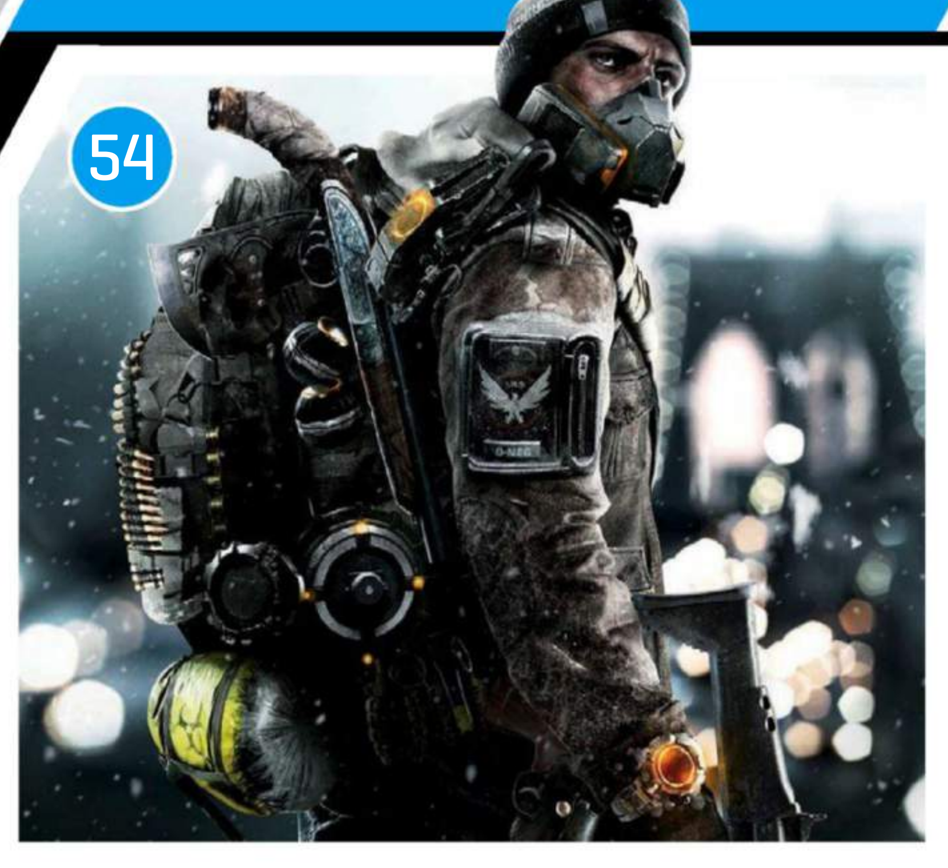


◀**HITMAN.** El Agente 47 ha regresado... al menos en parte. La misión de París y el prólogo ya están disponibles en las tiendas digitales de PS4, Xbox One y PC, si bien irán llegando nuevos capítulos cada mes.

STAR WARS BATTLEFRONT.▶ Para muchos, se trata de un ejemplo perfecto de lo que no es tolerable. Pagar el precio estándar de un juego completo por un shooter únicamente online que, además, posee un pase de temporada de otros 50 euros ha sentado realmente mal a la comunidad de usuarios.

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



THE DIVISION

El shooter rolero con componente MMO ya está disponible. Aún con el downgrade, ¿merece la pena? Aquí la respuesta.



DiRT RALLY

Tras su glorioso paso por PC, el legendario juego de rallies de Codemasters vuelve a consola revisado y muy ampliado.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE


SHD



The Division

DIVIDIDOS CAEMOS, UNIDOS RESISTIMOS

VERSIÓN ANALIZADA
PlayStation 4

GÉNERO
Acción/RPG

DESARROLLADOR
Ubisoft Massive

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1 - 4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 69,99€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Como todos los aos, llega el Black Friday y se repiten las mismas escenas colas kilomtricas, peleas por gangas a mitad de precio... es de los pocos das que estamos dispuestos a abrir nuestras carteras con una sonrisa.

Pero si un manaco decidiese infectar con una cepa del virus de la viruela los billetes por los que tanto hemos trabajado, y los dejase correr libres de mano en mano... el color que da nombre a tan sealada fecha adquirira un significado mucho ms fnebre. Esa es la situacin que nos plantea *Tom Clancy's The Division*, el intento de Ubisoft de colarse dentro del "gnero *Destiny*" que ya ha llegado a las tiendas, no sin cierta polmica debido al evidente 'downgrade' que aqueja esta versin final respecto a la demostracin del E3 2013. Pero bastan unas horas como Agentes de 'The Division' para que nos contagiemos con otro tipo de virus el de no poder parar de jugar.

Primero los disparos...

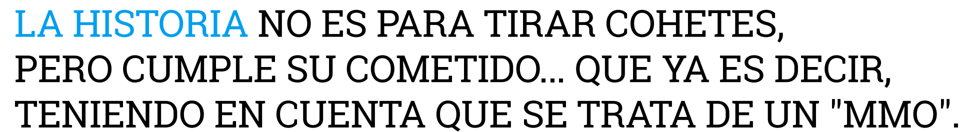
Tras crear a nuestro personaje (con un editor un tanto escueto) salimos a las calles de Manhattan para tratar de poner orden y descubrir quin est detrs de lo sucedido. La accin se desarrolla en tercera persona, con un sistema de coberturas muy similar al de *Watch Dogs*. El sabor de boca que nos dejan los tiroteos es muy placentero, y consiguen mantenerse "frescos" incluso despus de superar la veintena de horas. Pero ms que en las mecnicas de disparo, el secreto de su xito reside en dos factores clave los elementos RPG y el diseo de escenarios.

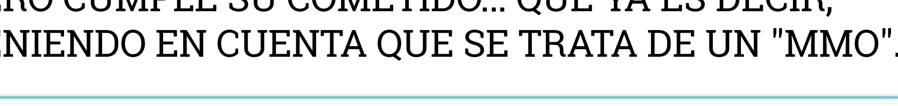
A medida que derrotamos enemigos y completamos misiones, vamos subiendo de nivel y consiguiendo mejores objetos, cuya rareza viene determinada por un cdigo de color (de forma similar al propio *Destiny*). Este sistema engancha de lo lindo, invitndonos a seguir jugando para encontrar un rifle de asalto de mayor nivel o una mochila que ofrezca mejor proteccin..

... Y despus las preguntas

Pero el alma de la fiesta son las habilidades en lugar de un sistema de personajes basado en clases, *The Division* nos da la opcin de crear un avatar a medida y modificarlo en cualquier momento. Las habilidades, talentos y ventajas se dividen en tres ramas, centradas en distintos aspectos la rama de medicina est enfocada a la curacin (propia y de compaeros), la de tecnologa a causar el mximo dao en combate y la de seguridad a la defensa y proteccin. Podemos crear un personaje centrado en tecnologa, por ejemplo, y reasignar sus habilidades y talentos para convertirlo en un experto en seguridad o una mezcla equilibrada, en cualquier momento y sin ningn tipo de penalizacin. Adems, a medida que progresamos obtenemos modificaciones para las propias habilidades que alteran su uso, as que incluso dos personajes con las mismas habilidades pueden ser muy distintos. Aunque »







LA HISTORIA NO ES PARA TIRAR COHETES, PERO CUMPLE SU COMETIDO... QUE YA ES DECIR, TENIENDO EN CUENTA QUE SE TRATA DE UN "MMO".

Hay sensaciones placenteras, y luego está el ver a un 'cleaner' saltando por los aires tras disparar a su bombona.

LO MEJOR

La recreación de Nueva York y el enorme nivel de detalle. Jugablemente sólido y muy entretenido, tanto en solitario como en compañía. Llega a las 40 horas de duración fácilmente.

LO PEOR

Actualmente, hay muy poco qué hacer tras alcanzar el nivel 30. Las texturas tardan demasiado en cargar. Llevando el nombre de Tom Clancy, la historia podría dar mucho más de sí.

Los coleccionables Echo nos invitan a investigar sucesos previos a la caída a través de reproducciones holográficas.





Un ejemplo del nivel de detalle que pueden alcanzar los interiores de las casas. Y esta es parte de un edificio menor sin relación con la historia...



Esta torreta automática es una de las habilidades de la rama de tecnología, y es especialmente útil para controlar multitudes.



Los enemigos con barras de salud de color amarillo actúan como jefes, pero también pueden sorprendernos mientras recorremos la ciudad.

» al principio "choca" que todo el mundo tenga acceso a las mismas opciones de personalizacin, no tardaris en acos- tumbraros y ver las clases como una limitacin de tiempos pasados.

El diseo de escenarios brilla con luz propia, especialmente en las localizaciones donde se desarrollan los tiroteos siempre ofrecen varias opciones de posicionamiento, ya sean cajas apiladas tras las que escondernos, pasillos laterales para pillar por la espalda al enemigo o escaleras para subir a niveles superiores desde los que gozar de cierta ventaja. Al tratarse de un juego con la licencia de Tom Clancy y -ms importante an- tan centrado en el online (requiere conexin permanente, incluso si vais a jugar solos), que los escenarios estn tan bien pensados aade un puntito de estrategia que nos invita a pensar primero y disparar despus. Adems, los enemigos estn muy bien diferenciados segn la faccin a la que pertenecen y el papel que asumen al principio nos enfrentamos a simples pandilleros, pero pronto nos vemos las caras con grupos mejor organizados, adiestrados y equipados. La nica pega que se les puede achacar es que la IA comete algunos fallos bastante tontos, especialmente cuando se trata de lan-

EL 'DOWNGRADE' PASA A MEJOR VIDA GRACIAS A LA AMBIENTACIN, EL NIVEL DE DETALLE Y LOS EFECTOS DE LUZ.

LA DIVISIÓN ESTÁ EN LOS DETALLES

Tom Clancy's The Division está a rebosar de pequeños detalles asombrosos que es muy fácil pasar por alto, pero una vez los veáis, no podréis evitar admirarlos. A continuación tenéis un repaso a algunos de los mejores, pero hay muchos más.



Cientos de coches abandonados ocupan las calles de Nueva York, con las puertas abiertas de par en par. Es muy habitual usarlos como cobertura durante los combates, y al pasar junto a las puertas, nuestro personaje las cierra automáticamente.



La nieve cubre las aceras, y a menudo se desatan tormentas que empeoran la visibilidad. Al caminar dejamos un rastro de huellas, pero lo curioso es que si subimos a lo alto de un vehículo cubierto por una capa de nieve, también veremos las pisadas.



Los cristales se rompen exactamente por el punto donde penetran las balas. Y ojo, que atraviesan hasta llegar al otro lado, así que mucho cuidado al cubrirse. Las pantallas de monitores, por su parte, muestran píxeles muertos al dispararlas.



Hay supervivientes que se resisten a abandonar su amada Nueva York, y los veréis recorriendo las calles ... y asomados a las ventanas de sus hogares. Lo curioso es que algunos se dedican a hacer fotos para documentar el desastre... 'selfies' incluidas.



Ni los peces han sido ajenos al colapso de la sociedad. Si disparamos sobre una pecera, el cristal se romperá y veremos cómo el agua encharca el suelo y cambia el sonido de nuestras pisadas. ¿Cómo llegó el soldado ahí? Hay cosas que es mejor no saber...



El calentamiento en las armas tiene su propio efecto visual. Por ejemplo, los rifles de asalto muestran un color rojizo en la boquilla que se acentúa a medida que aumenta el número de balas disparadas. Pero tranquilos, que nuestro agente no se quema.

zar granadas. An as, en los niveles ms altos conseguirn sorprenderos por la espalda muy a menudo...

Belleza dentro del caos

Pero si hay algo que destaca por encima de todo en *The Division*, es la ambientacin y el nivel de detalle. La infeccin se ha apoderado de las calles de Nueva York en plena Navidad, y asistimos a un espectculo en el que nieve, bolsas de basura y cadveres se fusionan para dar lugar a un escenario aterradoramente bello. La iluminacin est a un nivel sensacional y, sea la hora del da que sea, contemplamos efectos de luz que quitan el hipo y nos obligan a caminar, en lugar de correr, para admirar las impresionantes vistas que tenemos ante nosotros. Pero adems de un mundo abierto en el que perderse durante horas, tenemos tambin una cantidad incontable de inferiores pisos, tiendas, centros comerciales, lugares emblemticos... Su nivel de detalle es tal que cuesta encontrar dos iguales y, por encima de todo, merece la pena explorarlos, pues siempre esconden objetos consumibles, ropa para cambiar nuestro aspecto, contenedores con objetos de mayor nivel...

Con todo esto, *The Division* consigue ofrecer una ms que digna experiencia para un solo jugador que os llevar cerca de 40 horas completar (y eso sin contar los 293 coleccionables, misiones secundarias...), pero la diversin se multiplica si nos unimos a otros tres agentes para recorrer la ciudad, completar misiones... Algo que podemos hacer en cualquier momento gracias al sistema de 'matchmaking'. Y no olvidemos la Zona Oscura, la localizacin dedicada al JcJ que nos enfrenta a otros agentes por los mejores objetos del juego, que aunque demuestra tener un potencial enorme, resulta un peln escasa si tenemos en cuenta que es el nico contenido 'endgame' disponible por el momento, a falta de las actualizaciones que se irn lanzando los prximos meses, y que decidirn el destino de *The Division*. Eso s, todas las horas de juego que tenis por delante hasta completar la historia y alcanzar el nivel 30 merecen la pena. Y mucho. ■



OPININ

Aun estando claramente enfocado al online, *The Division* me ha sorprendido muy gratamente como experiencia para un solo jugador. Explorar el apocalipsis neoyorquino es una gozada y los elementos RPG invitan a seguir jugando incluso después de completar la historia. Y eso es lo que pienso hacer: seguir jugando.

91

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

VUESTRA OPININ

WEB Lord Horror

"Yo juego cada día y no puedo estar más contento. ¿Downgrade? Sí, pero gráficamente sigue siendo memorable. ¿Diversión? A raudales, y aumenta con amigos."

WEB ROSSIH_O7

"Solo espero que Ubisoft aproveche el tirón, lo administre correctamente y cuide de la comunidad de usuarios. ¿The Division 2 en 2017? Espero que no..."


01:30.27
6
124


60

REGALO POR RESERVA EN **GAME**

RESERVA TU JUEGO y llévate una caja metálica y una guía para pilotos de rally



DiRT Rally

POLVO FUE Y EN POLVO SE HA RECONVERTIDO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Codemasters

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 49,99€
Digital: desde 49,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Los rallies han estado de capa caída en los ltimos aos, tanto en la realidad como en la virtualidad. Sin embargo, Codemasters, quin si no, vuelve a ponerlos en primer plano con *DiRT Rally*, uno de los mejores simuladores que han pasado nunca por nuestras callosas manos.

Tras el ligero desliz que fue el "spin-off" *DiRT Showdown*, la compaa británica se lo ha tomado con parsimonia y, desde 2012, ha fraguado en su tnel del viento una vuelta a las races de la que Colin McRae estara orgulloso. Puede que la saga ya no lleve el nombre del piloto escocs, pero esta entrega es todo un homenaje a su figura, como se puede observar en la presencia de varios de sus coches o en la edicin limitada del juego, que incluye un documental sobre su trayectoria. Con ese homenaje como trasfondo, y tras el estilo yanqui que vimos en la pasada generacin, cuando tuvieron mucha presencia las yincanas y los derbis de destruccin, Codemasters ha vuelto a la concepcin ms purista del rally, a la de los tramos cronometrados y la simulacin minuciosa. La enmienda ha sido tal que se ha eliminado la "trampa" del rebobinado, para mantenernos en tensin y para dar sentido a la importancia que tienen las reparaciones en el parque cerrado y a la contratacin de ingenieros para nuestro equipo.

Retrospectiva de ensueo

El garaje del juego supone un repaso bastante exhaustivo a toda la historia de los rallies, pues hay 44 coches, clasificados en quince categoras y cuya antigedad va desde los aos 60 hasta la actualidad. Estn el Lancia Stratos, el Audi Sport Quattro, el Subaru Impreza, el Ford Focus, el Citroen C4...

Ms an nos ha gustado la seleccin de rallies Montecarlo, Suecia, Grecia, Finlandia, Alemania y Gales. Cada uno cuenta con la friolera de doce tramos, algunos de hasta diecisis kilmetros de largo. Tambin est la mtica subida a Pikes Peak y hay pruebas de rallycross que cuentan con la licencia oficial del Mundial, lo que se traduce en la presencia de los circuitos de Hell, Holjes y Lydden Hill.

Nos habra gustado que hubiera ms localizaciones, aunque fuera a cambio de tener menos tramos en cada una, pero lo que ha hecho Codemasters no admite reproche alguno. Gracias a las geniales fsicas de los coches y a la si - mulacin de cada tipo de superficie, los caminos de cada rally son un mundo. Por un lado, nada tienen que ver el asfalto helado o la nieve con el asfalto seco o la gravilla. Por otro lado, el relieve de cada pas es diferente estrechas cuestas en Montecarlo, taludes en Suecia, caminos rotos en el Rally Acrpo - lis, saltos demenciales en el Mil Lagos, salpicones de agua en el RAC, chicanes de paja en Alemania... Por supuesto, el manejo de los coches es muy variable, en funcin de la potencia, la traccin y otros aspectos tcnicos, como las suspensiones o el turbo. Sin medias tintas el control es el mejor que hemos visto jams en un juego de rallies. Se pueden configurar diversas ayudas, pero *DiRT* »



TRAS EL LIGERO DESLIZ QUE FUE DiRT SHOWDOWN, CODEMASTERS HA FRAGUADO UNA VUELTA A LAS RAC ES QUE ENORGULLECERA A COLIN MCRAE.

Las pruebas de rallycross se disputan en circuitos cerrados y constan de varias mangas. A la final llegan sólo los seis mejores pilotos.



LO MEJOR

El control es soberbio, por los propios coches y por cómo afecta cada tipo de superficie. La tensión de ir siempre al filo del abismo. El documental de Colin McRae de la edición limitada.

LO PEOR

Al modo Trayectoria le falta un poco de alma, de hacerte sentir como un piloto camino del Olimpo. Algunas sanciones provocadas por "reapariciones" aplicadas de manera injusta.



Se puede correr a cinco horas del día. De noche, es vital no sufrir percances, para evitar roturas de los faros. También hay efectos de lluvia, nieve y neblina.



La subida a Pikes Peak, de 19'9 kilómetros, es todo un desafío, pues no hay notas de ningún copiloto. Hay tres versiones: asfalto, gravilla y mixta.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Rally castiga sin compasin los errores, ya sea con daos o con penalizaciones si nos enriscamos, podemos "recolocar" el coche, pero a costa de una sancin de en torno a quince segundos. Haca tiempo que no sentamos tanta tensin con un juego de coches, pues cada curva puede traer consigo un peligro, en forma de barrancos, baches, obstculos... Si el copiloto dice que no cortis, mejor hacedle caso. El nico favor que se ofrece es poder reiniciar un tramo desde el principio, a costa de perder parte de la recompensa.

Trayectoria y desafos online

DiRT Rally cuenta con un modo Trayectoria, aunque no es el tpico en el que ver cmo un lter ego va subiendo de categora. Hay cinco niveles de dificultad (lo que afecta al nmero de tramos y la dureza de cada prueba, as co - mo a la IA de los rivales), de modo que, para ascender, hay que ir paso a paso. Con los crditos que obtengamos, po - dremos adquirir nuevos vehculos.

Codemasters ha concedido una gran importancia al online. As, hay ligas y partidas de jugador contra jugador. Adems, existen desafos semanales y mensuales que se integran en RaceNet, la red social de la compaa.

Una disciplina espectacular

Hay pocos deportes de motor, por no decir ninguno, que, visualmente, sean ms atractivos que los rallies, y Codemasters los ha sabido plasmar en todo su esplendor. Las fsicas de los coches son una maravilla, y la cmara interior resulta realmente cmoda para jugar, cosa que otros juegos de coches no pueden decir an a estas alturas. Sin embargo, la palma se la llevan los salvajes parajes por los que transitamos. Slo echamos en falta algo ms de pblico y un poco de ambiente, pues no hay podio o escenas fuera de la propia competicin. Las repeticiones son, simplemente, increbles, por su forma de combinar cmaras de a bordo con planos fijos o travellings de helicptero. A eso, aadid que se recrean en detalles como el cabeceo de la suspensin, las estelas de polvo, los surcos de las ruedas... Colin McRae ha renacido.



OPININ

Codemasters se ha sacado del túnel del viento un simulador que ningún fan de los rallies debería perderse. Las físicas de los coches, unidas a unos tramos tan variados como bien diseñados, hacen que cada curva sea un test a nuestra pericia y a nuestro temple. El legado de Colin McRae sigue muy vivo.

92



VUESTRA OPININ

WEB AdrinFC
"Por fin un juego de rallies bueno, después de quince años (sin contar Richard Burns Rally sus "mods"). Ojalá sigan añadiendo nuevo contenido para que sea aún mejor."

WEB RookillEr
"Es, posiblemente, el juego de rallies más exigente que he jugado. Es un grandísimo simulador, que penaliza cualquier mínimo error haciéndote perder la etapa."

Hablamos con **PAUL COLEMAN, JEFE DE DISEÑO DE DiRT RALLY**



« Nos propusimos hacer el juego de rallies más auténtico »



Jugó a Colin McRae Rally en 1998, cuando estaba en la universidad, y eso le cambió la vida. En 2003, se unió a Codemasters y, en sus ratos libres, es copiloto. La saga está en buenas manos.

La saga nació en 1998 y, dos décadas después, sigue viva. ¿Cómo ha cambiado la forma de trabajar desde entonces hasta ahora? En el primer *Colin McRae Rally*, el núcleo de trabajo era muy pequeño: diez personas en una habitación. Cuando empezamos con *DiRT Rally* en 2012, teníamos un pequeño equipo de cinco miembros trabajando en un prototipo. A medida que fue entrando en producción, subimos hasta las 150 personas.

En PS3 y 360, la saga cambió su nombre a *DiRT* y se aproximó a otras vertientes, como las yincanas. ¿Por qué habéis decidido volver a las raíces? Es lo que nuestros fans querían. Cada vez que sacábamos un juego, la gente lamentaba la dirección que había tomado la saga y nos rogaba llevarla en una dirección más auténtica de nuevo. Conociendo la evolución del género de la velocidad en los últimos años y mi pasión por el rally como deporte, parecía la decisión correcta.

¿Cómo era la relación con Colin McRae en las entregas clásicas? ¿Se involucraba en el desarrollo y en el testeo del control? Mucho. Si Colin no hubiese estado contento con él, los chicos tendrían que haber arreglado lo que él hubiese querido antes de dejarles seguir adelante. El año pasado, conocí a Petter Solberg y me contó que él y Colin jugaban en el hotel durante las pruebas del Mundial de Rallies. Creo que es ese nivel de compromiso lo que lo hacía diferente.

¿Habéis visitado todos los lugares que aparecen en *DiRT Rally*? ¿Habéis replicado tramos reales o, al menos, secciones concretas? Sí. Si está en el juego, entonces hemos estado allí, tomando fotos y vídeos o comprobando el ancho de los caminos. Llevamos todo el material recopilado al estudio y, usando los mapas de las etapas, las recreamos tan fielmente como podemos. Es un acto de amor que lleva mucho tiempo, pero el resultado muestra un nivel de detalle y calidad del que estamos muy orgullosos.

SI ALGO EST EN EL JUEGO, ES QUE HEMOS ESTADO ALL. R ECREAR LAS ETAPAS ES UN ACTO DE AMOR QUE LLEVA MUCHO TIEMPO.

Las físicas de los coches y los terrenos son de los mejores que hemos visto jamás. ¿Cómo de difícil es replicar la tensión de un rally? Nos propusimos hacer el juego de rally más auténtico de la historia. Cuando pusimos esas etapas reales en el juego y las intentamos recorrer con los coches de *DiRT 3*, vimos que, simplemente, no podían lidiar con sus peculiaridades, así que rehicimos todo el motor de simulación desde cero. Empezamos con las superficies y, una vez que las teníamos, ya podíamos empezar a rehacer los coches. Trabajamos en prácticamente todo: ruedas, suspensión, caja de cambios, turbo y motor. Seguramente, la parte más avanzada de la nueva simulación es la del diferencial, que nos permite capturar el comportamiento de cada vehículo.

***DiRT Rally* incluye coches de diferentes épocas, pero pocos tienen sus diseños originales. ¿Es difícil la negociación para obtener las publicidades, especialmente las relacionadas con tabaco y alcohol?** Es una de las cosas más difíciles. Como apasionado de los rallies, quiero que los coches luzcan lo más auténticos posible, pero hay leyes que interfieren en algunos diseños y, en otros casos, no hemos obtenido permiso de los poseedores de los derechos. Siempre que conseguimos un diseño clásico, lo sentimos como una pequeña victoria, pues puede llevar meses o incluso años de negociación.

¿Tendremos que esperar otros cuatro años para la próxima entrega? Tendréis que aguardar y ver, pero puedo prometer que no habrá una espera de cuatro años.

¿Os planteáis adquirir la licencia del Mundial de Rallies y hacer un "crossover" con *DiRT*? Hablamos con la gente del WRC, pero querían su propio juego, antes que ser parte de *DiRT*, y lo respetamos. La licencia está cerrada para un par de años, pero sería genial poder correr contra pilotos reales en todo el campeonato completo del WRC.



Codemasters ha colaborado con pilotos reales para asegurar el mejor control. Uno de ellos fue el conductor al que Paul Coleman suele hacer de copiloto.



El Subaru Impreza con el que Colin McRae ganó el Mundial de Rallies de 1995 luce su publicidad real, aunque con el logo tabaquero de 555 un poco modificado.

Planificar y ejecutar el crimen perfecto es la propuesta jugable de *Hitman*. Todo con una libertad de acción brutal que ofrece decenas de posibilidades.



Hitman (paquete de introducción)

AGENTE 47, ESTO ES UN COITUS INTERRUPTUS JUGABLE

VERSIÓN ANALIZADA
PlayStation 4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Io-Interactive

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Digital (Completo): 59,99€
Digital (Paquete de introducción): 14,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

La polmica ha acompaado a la saga *Hitman* desde su nacimiento, pero el lanzamiento episdico de la nueva entrega se lleva la palma. ¿Merece la pena entrar en este "mundo del asesinato", si llega por fascculos?

Este aperitivo de las nuevas aventuras del Agente 47 incluye las dos misiones del prlogo y la primera misin de la historia principal. Los dos primeros escenarios (ensayos a modo de tutorial en las instalaciones de la Agencia) ya nos muestran el potencial del desarrollo de esta aventura. Pero el tarro de las esencias se destapa con la misin de Pars, en la que tenemos que infiltrarnos en un palacio de la capital francesa para acabar con Viktor Novokov y Dalia Morgalis, dos agentes de IAGO (la corporacin que hace las veces de villana). El abanico de opciones que se abre ante nosotros es tremendo. El escenario es enorme, y las distintas zonas del palacio estn repletas de objetos que nos resultarn muy tiles para llevar a cabo nuestro "trabajito". Siempre podemos eliminarlos a tiro limpio a la vista de todos los asistentes, pero, claro, la seguridad nos llenar de plomo si lo hacemos.

Antes de matar, planificar

Pensar cmo acabar con nuestros objetivos resulta esencial. Podemos tratar de acercarnos a ellos para estudiar sus movimientos y as escoger el momento y el lugar ideales. Eso s, para acceder a determinadas zonas, antes tenemos que disfrazarnos con uno de los muchos atuendos que podemos encontrar. Algunos estn "tirados" por el escenario, pero la mayora hay que pedirlos "prestados", a base de romper algn que otro cuello. Hay de todo camarero, estilista, modelo, personal de seguridad, guardaespaldas, cocinero...

Lo mejor de todo es aprovechar lo que Io-Interactive ha bautizado como oportunidades, que son cadenas de eventos que nos llevan hasta un modo nico de acabar con ellos. El escenario

LA LIBERTAD DE ACCIN A LA HORA DE ASESINAR A NUESTROS OBJETIVOS ES EL PUNTO FUERTE DE ESTE NUEVO HITMAN.

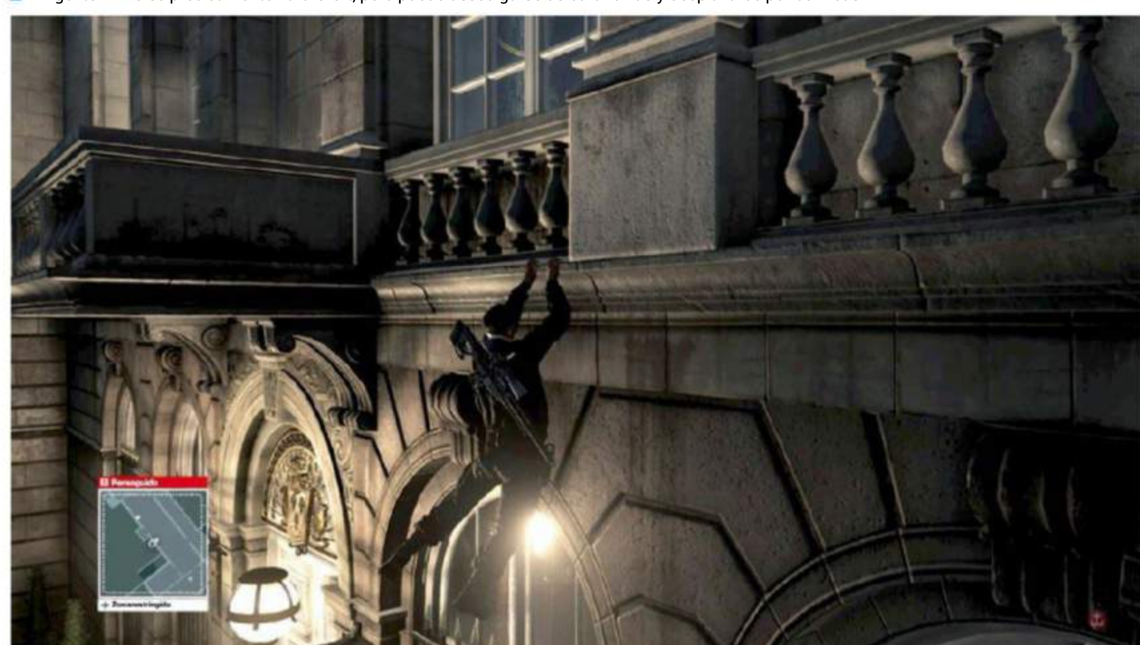
LO MEJOR

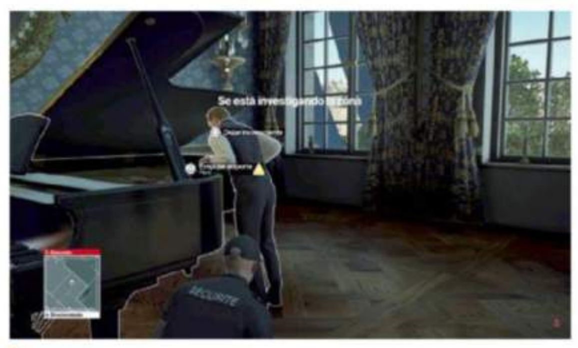
La libertad de acción, que permite llevar a cabo asesinatos realmente únicos y estrambóticos. Poder crear nuestros propios contratos para, luego, desafiar a nuestros amigos online.

LO PEOR

Aunque, técnicamente, los escenarios están muy detallados, el acabado general se ha quedado anticuado. La escasa oferta de contenido del pack inicial es su gran losa en términos jugables.

El Agente 47 no es precisamente Lara Croft, pero puede descolgarse de barandillas y desplazarse por cornisas.





Esta pantalla no es espectacular, pero define la libertad en *Hitman*, un juego que te permite dejar K.O. a un tío con la tapa de un piano.



Tras acceder hasta nuestro objetivo, podemos, incluso, empujarla por la barandilla para que parezca un accidente... si no nos ve nadie, claro.

de Pars, por ejemplo, cuenta con ocho oportunidades nicas, como hacer que el escenario se desplome sobre Viktor cuando salga a saludar a la pasarela o hacernos pasar por jeque rabe, participar en una subasta y reunirnos con Dalia en su despacho para darle matarile.

Rejugabilidad con lmites

Rejugar las mismas tres misiones es adictivo. Y es que, una vez que conocemos qu se puede hacer en un determinado escenario, empezamos a crear nuestros propios mtodos para asesinarlos. Por ejemplo, podemos usar una parte de la cadena de eventos de una oportunidad para, as, llegar hasta una determinada zona y, en lugar de reunirnos con Dalia tras la subasta, entrar en su despacho para hackear su ordenador y que se suspenda la subasta. Dalia tendr que salir a dar explicaciones a los invitados, momento que aprovechamos para dejarle caer una gigantesca lmpara de araa sobre su cabeza, como si fuera un accidente.

Los desafos terminan de animarnos a rejugar los escenarios. Hay de todo asesinar con distintos mtodos y armas, largarnos del escenario usando diferentes rutas de escape o eliminar tambin a otros objetivos secundarios, entre otros muchos ejemplos.

Pero lo mejor son los contratos, encargos especiales que nos desafan a eliminar a objetivos distintos a los de la misin principal. Los contratos de intensificacin, por ejemplo, tienen cinco niveles de dificultad que nos obligan a eliminar a un objetivo cumpliendo una serie de requisitos, como ir disfrazado de alguien o usar una determinada arma, por ejemplo. Los contratos escurridizos, adems, slo estn disponibles durante 48 horas, con lo que sirven como coleccionables del juego.

Y ahora viene lo malo, porque tcnicamente es flojo, nos obliga a estar conectados online para disfrutar de los contratos y de los desafos, no est doblado al castellano y, lo que es peor, el contenido que ofrece de inicio es tan escaso que nos ha dejado insatisfechos.



OPININ

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

Una propuesta jugable verdaderamente refrescante y adictiva, que nos ofrece una libertad para asesinar que pocas veces hemos visto... pero que queda lastrada por un modelo de negocio episódico que deja poco contenido de inicio. Si hubiera salido el juego completo, seguro que otra nota cantaría.

75

VUESTRA OPININ

WEB anthony_09_MLG

"Me ha decepcionado mucho el hecho de que este Hitman no esté doblado al español, y la venta por episodios es otro punto en contra. Le tenía ganas a este juego, pero me las han quitado de golpe."

WEB Alundra89

"Gran análisis: empecemos ya, de una maldita vez, a penalizar este tipo de juegos incompletos."



The Legend of Zelda Twilight Princess HD

OTRO GRAN ZELDA SALTA A LA ALTA DEFINICIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
Wii U

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Tantalus Media
Nintendo EPD

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
-

FORMATO / PRECIO
Físico:
desde 44,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Tras la buena acogida de *The Wind Waker HD* hace ya dos aos y medio, llega el turno de otro gran *Zelda*, tambin cuando se cumple una dcada de su lanzamiento original. *Twilight Princess* sali originalmente para GameCube y la antigua Wii, y es recordado como un gran heredero de *Ocarina of Time*. Su estructura y muchas de sus localizaciones recuerdan al mtico juego de Nintendo 64, aunque tambin aport novedades tan destacables como la transformacin de Link en lobo.

Esta versin HD se basa en el control tradicional del original de GameCube, y renuncia al control por movimiento de la espada que vimos en la de Wii. Es lo ms acertado, pues el juego fue originalmente pensado para la jugabilidad clsica y, adems, el control con el que se adapt a Wii se ha quedado muy simple y anticuado, si lo comparamos con el ms reciente *Skyward Sword*. Por lo tanto, nos parece perfecto jugar esta entrega al estilo de toda la vida , ya sea con el Gamepad (en cuya pantalla tenis un cmodo acceso a inventario y mapas, y que, adems, permite Off-TV) o con el mando Pro, que tambin es compatible.

Gran mejora visual

En cualquier caso, lo que est claro es que, en Wii U, vais a disfrutar de unos grficos mucho mejores que en GameCube y Wii. Al igual que con *The Wind Waker HD*, el cambio va mucho ms all de la mayor resolucin que permite la alta definicin. No slo vais a ver las cosas con mayor nitidez y con nuevas texturas, sino que ahora los colores son ms intensos y todo transmite mayor vida. Destaca, especialmente, el nuevo sistema de iluminacin, gracias al cual, ahora, se ve todo mucho ms claro. Hay que reconocer que el juego original, a veces, se pasaba de oscuro en sus tonalidades, pero esta versin consigue dar ms tregua a nuestros ojos, sin renunciar por ello a la esttica tenebrosa de la aventura.

ADEMS DE GRFICOS E N HD Y USO DEL GAMEPAD, INCLUYE OTROS AAD IDOS QUE MEJORAN LA EXPERIENCIA.

LO MEJOR

Es un juegazo a la altura de la saga, ahora con mejores gráficos y otras novedades. Incluye control tradicional, algo que, antes, sólo tenía la versión de GameCube, muy difícil de encontrar.

LO PEOR

Pese a sus novedades, no deja de ser el mismo juego que ya jugamos hace diez años, aunque ahora se vea mejor. Puede resultar un poco caro para tratarse de una remasterización.

Los jefes son enormes e imponentes, pero todos ellos tienen puntos débiles que hay que detectar y explotar.





La transformación de Link en lobo cambia la dinámica y aporta variedad, pues nuestros movimientos y poderes son muy distintos.



Link es zurdo, como en GameCube (en Wii se le hizo diestro porque los jugadores iban a agarrar el Wiimote con la mano derecha).

Por **Roberto Ruiz Anderson** @Roberto_JRA



OPININ

Mientras esperamos a que el nuevo *Zelda* para Wii U llegue en algún momento de este año, esta estupenda remasterización del gran *Twilight Princess* sirve como preámbulo de lujo. La mejora visual se nota, y recuperar el control clásico es un acierto. Si no lo jugasteis en su día, ahora no tenéis excusa.

91

Adems de los grficos en alta definicin y el uso del Gamepad, esta versin para Wii U incluye otros aadidos que contribuyen a que la experiencia de juego sea ms satisfactoria. Por ejemplo, ahora podemos llevar ms rupias encima, y hay un nuevo objeto llamado candil espectral que nos permite encontrar ms fcilmente las almas de espectro. Adems, est el Modo Hroe para los ms valientes, en el que los enemigos provocan el doble de dao y ni siquiera aparecen corazones para recuperarse. Por otra parte, se han introducido nuevos sellos para acompaar las publicaciones en Miiverse.

Compatibilidad con amiibo

Y, por supuesto, tambin est la compatibilidad con las figuras amiibo. La nueva figura de Link Lobo da acceso a la Cueva de las Sombras, un nuevo reto en el que nos enfrentamos a hordas de enemigos en forma de lobo. Los otros amiibo ya disponibles de personajes de la saga *Zelda* tambin son compatibles y nos otorgan ciertos beneficios en plena partida con slo acercarlos al Gamepad. Las figuras de Link y Toon Link nos reabastecen de flechas por la cara , mientras que las de Zelda y Sheik hacen lo propio con nuestros corazones. Eso s, slo podemos usar cada figura una vez al da. El amiibo de Ganondorf, por su parte, nos invita a un desafo ms difcil, consistente en que, al escanear dicha figura, recibimos el doble de dao de lo normal. Adems, si combinamos el efecto del amiibo de Ganondorf con el Modo Hroe, el dao recibido se multiplica por cuatro el reto definitivo de este *Zelda*.

The Legend of Zelda Twilight Princess HD es una muy buena remasterizacin de un gran juego. Quienes nunca lo jugaron en su da tienen la ocasin de descubrir un juegazo largo, divertido y que rebosa calidad, y los que quieran rememorarlo se encontrarm con una versin grficamente ms atractiva que, adems, incorpora muchos detalles nuevos para redondear la experiencia de juego.

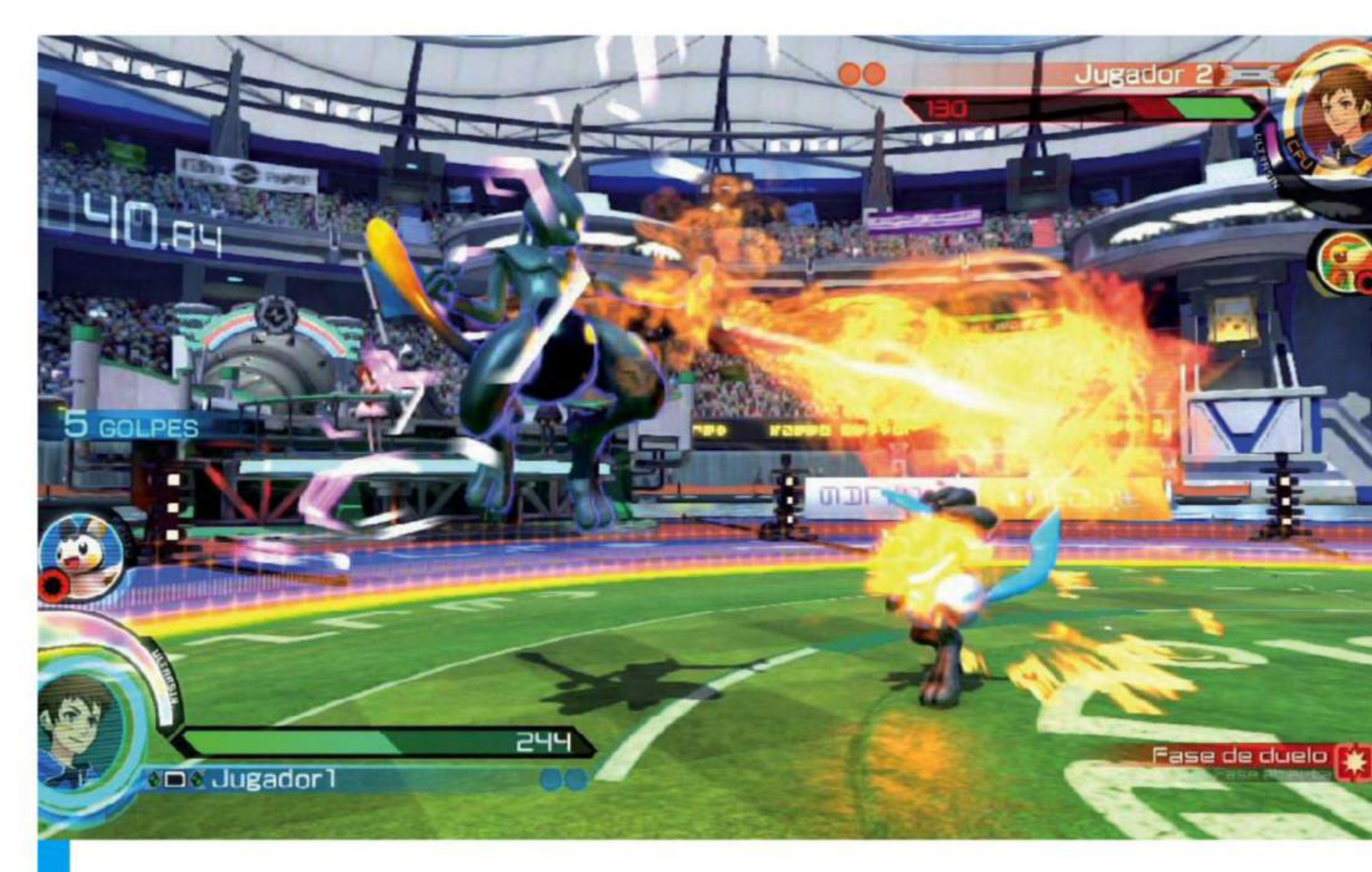
VUESTRA OPININ

WEB masakre77

Éste fue mi primer Zelda y estoy muy tentado de rejugarlo en HD... ¡pero que muy tentado Esa edición especial con el amiibo de Link Lobo y Midna... ¡¡¡Aaaggghh

WEB Ezio Auditore da Firenze

A mí me encanta Twilight Princess, pero, siendo la Wii U retrocompatible con la Wii y con el juego por 20 € nuevo en las tiendas, me parece absurdo sacar este 'port' en HD.



Pokkén Tournament

¡EL COMBATE ESTÁ A PUNTO DE COMENZAR

VERSIÓN ANALIZADA
Wii U

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
TPCi / Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2 Jugadores

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,90 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Desde que se estren en Japn en los salones recreativos, hemos escuchado maravillas sobre cmo *Pokkn Tournament* ha sabido llevar a la perfeccin una saga de rol con combates por turnos, como es *Pokmon*, al gnero de la lucha. Despus de una larga espera, que a muchos se nos ha antojado interminable, ya podemos disfrutar de esta experiencia en el resto del mundo con nuestra Wii U.

Con la enorme cantidad de fans que tiene *Pokmon* en todo el mundo, las expectativas sobre un nuevo juego de esta saga son siempre altsimas, y ms cuando en ste se mezclan dos conceptos muy diferentes combates en tiempo real al ms puro estilo *Tekken* con criaturas que, hasta ahora, se han basado en estadsticas y turnos para atacar. Por este motivo, el riesgo que corran los desarrolladores de *Pokkn Tournament* era inmenso, y muchos seguidores dudaban si llegara al nivel de otros juegos de lucha. Pero ya os lo adelantamos *Pokkn* cumple... ¡y con creces!

Pillndole el truco

Al comenzar con *Pokkn Tournament*, ya disponemos de varios modos distintos de combate, pero lo ms importante para empezar con buen pie es practicar durante un buen rato en el Dojo de Entrenamiento. Como en otros juegos de lucha, para lograr la victoria frente a nuestro adversario, tenemos que vaciarle la barra de salud, y eso lo conseguir el jugador que ms ataques encadene. Cada personaje tiene su propio estilo de juego y sus combos, por lo que el tutorial para dominar los de cada uno es algo esencial al empezar.

Al principio, es normal que sature tanta informacin, porque hay que aprender y memorizar todos los movimientos y combinaciones posibles pulsa X+Y para el agarre, X+B para el contraataque, L+R para activar la ultrasinergia... Pero, en cuanto jugamos unas pocas partidas, empezamos a co-

TRAS ESTRENARSE EN LOS SALONES RECREATIVOS DE JAPN, POKKN LLEGA A LOS HOGARES DE TODO EL MUNDO.

LO MEJOR

El frenesí y la epicidad de todos y cada uno de los combates hacen que sea imposible dejar de jugar. Los gráficos son impresionantes y aprovechan al máximo la potencia de Wii U.

LO PEOR

Al ser combates en 3D, cada jugador tiene una perspectiva distinta (jugando en local, uno de los dos siempre tendrá que usar el Gamepad). Se podrían haber incluido más luchadores.

Durante la fase de Duelo, pasamos a la vista en 2D y el combate se vuelve mucho más intenso y frenético.





Podemos invocar a diversas parejas de Pokémon que nos prestan su ayuda por unos instantes, algo que es importante gestionar bien.



Como no podía ser de otra manera, uno de los personajes es Pikachu, que también está disponible con su atuendo de luchador.



OPININ

Un juego obligado para todos los amantes de la saga *Pokémon*, con mucho futuro por delante en cuanto a torneos y competitivo se refiere, y muy divertido para jugar con amigos. En las recreativas de Japón ya cosechó un enorme éxito, que ahora promete repetir en los hogares, a través de Wii U.

90

Por **Miguel Martí** @SekiamPKM

gerle el gustillo a *Pokkn Tournament* . Su desarrollo es tan dinmico y frentico que los combates se pasan volando. As, cada batalla se divide en tres rondas, como en otros juegos de lucha, y jugamos tanto en 2D como en 3D. Empezamos con total libertad de movimiento por todo el escenario, pero, en cuanto asestamos algunos golpes, pasamos a la fase de Duelo, en la que no tenemos tanto espacio para movernos, y el combate es mucho ms frentico.

Segn avanza el enfrentamiento, nuestras barras de ultrasinergia se van llenando y, cuando stas se completan, podemos activarlas para volvernos mucho ms poderosos durante un tiempo limitado. En este modo, muchos de los Pokmon megaevolucionan, aunque tambin cambian de aspecto los personajes que no tienen una megaevolucin. Adems, pulsando de nuevo L y R simultneamente, efectuamos la tcnica especial, con la que le quitamos muchsima energa al Pokmon rival. Como en otros juegos de lucha, es un valioso componente estratgico y hay que tener cuidado de no desperdiciarla, porque, si el contrincante se protege en el momento justo, habremos desaprovechado un ataque decisivo para decantar el resultado.

Un gran futuro por delante

Cuando un juego est centrado en el modo multijugador y en la competicin, los torneos van de la mano. En Japn, ya son muchsimos los jugadores que compiten en *Pokkn* , y ya sabemos que The Pokmon Company est preparando y organizando torneos oficiales de este juego en varias regiones, por lo que es muy probable que, como ha sucedido con *Super Smash Bros*, a este ttulo le espere un futuro con muchos aos de competicin por delante. Nosotros lo tenemos muy claro nos encontramos ante un juego que va a hacer historia. Si te gustan los juegos de *Pokmon* o los juegos de lucha y tienes una Wii U, *Pokkn Tournament* no puede faltar en tu coleccin. Y, si te gustan ambos, ¡ser de tus favoritos!

VUESTRA OPININ

WEB **Clerwer Fantasy**

“Es la primera vez en toda mi vida que me siento 'hypeado' por un juego de Pokémon. Ésta es una nueva sensación para mí.”

WEB **rengar**

“Sacan un RPG como los de las consolas portátiles con esos graficos para Wii U y se acabaron los problemas de Nintendo durante los proximos quince años. Ganaría la generacion en consolas vendidas.”

Para acabar con enemigos como el Rey Dodongo habrá que utilizar las técnicas que aprendimos en los juegos de la saga *Zelda*.











Hyrule Warriors Legends

"MUSOU" Y ZELDA, UN MATRIMONIO QUE BRILLA EN 3DS

VERSIÓN ANALIZADA
Nintendo 3DS

GÉNERO
Beat'em-up

DESARROLLADOR
Koei Tecmo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: desde 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
24 de marzo

CONTENIDO
12

Poco ms de un ao despus de su salida en Wii U, el beat'em-up "Musou" de Koei Tecmo basado en el universo Zelda irrumpe en 3DS con cinco nuevos personajes, nuevos escenarios basados en *Wind Waker* y algn que otro modo de juego de nuevo cuo.

As, *HWL* nos enfrentar a cientos de enemigos de forma simultnea, todos conocidos de la saga *Zelda*, mientras nos ponemos en la piel de hasta 24 personajes armados con todo tipo de espadas, cetros, guanteletes y ballestas.

Ms all del gnero "Musou"

Lejos de ser un beat'em-up "simpln" (todos los Musou suelen serlo, no nos engaemos), *Legends* adereza la experiencia "machaca-botones" con la aparicin de misiones principales y secundarias durante las batallas, la posibilidad de recoger materiales parar mejorar a los personajes, el aumento de experiencia individual, la recoleccin de diferentes armas, la bsqueda de Skulltulas para desvelar una serie de ilustraciones... Y la necesidad de conocer muy bien la saga para saber cmo acabar con algunos enemigos finales en determinados niveles. La influencia de la saga *Zelda* es mayor que en otros "spin-offs" con la etiqueta Musou, y eso le aade un punto de originalidad que ninguna otra produccin de Omega Force ha tenido nunca.

Junto a los nuevos personajes y la zona exclusiva basada en *Wind Waker*, *Legends* tambin incluye el nuevo modo "Hadas", que nos permitir cuidar, personalizar y compartir nuestras hadas a travs de Street Pass, pero tambin es cierto que el juego de 3DS ha perdido algn que otro elemento en la conversin. El ms importante es el multijugador, que no est incluido ni de forma local ni remota y si tienes una 3DS original, olvdate del 3D estereoscpico slo posible en New 3DS.



OPININ

Como apasionado de la lucha, pero "enemigo" del Musou (por su simplicidad), debo decir que *Hyrule Warriors Legends* aporta al género un gran nivel de profundidad y posibilidades; el universo Zelda le otorga infinitas posibilidades.

87

Por **Lázaro Fernández** @MelonGasoil

PLATAFORMAS PC



SUPERHOT

EL FPS QUE JUGABA CON EL TIEMPO

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
SUPERHOT Team

DISTRIBUIDOR
Avance Discos

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,99€
Digital: 22,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

No es raro escuchar que los shooters subjetivos apenas se han alejado de las mecnicas que implantaron los primeros exponentes del gnero. En cierto modo, es verdad. Por eso, sorprende toparse con un ttulo como *SUPERHOT*, que coge todas las convenciones... y las tira a la papelera.

Sin apenas historia (la poca que encierra se desarrolla a travs de ventanas al ms puro estilo MS-DOS), *SUPERHOT* gira en torno a una idea tan simple como que el tiempo apenas avanza si no nos movemos, una idea que ya explor Jonathan Blow en algunos niveles de *Braid*. Aqu es un recurso tctico, ya que en todos los niveles lo nico que tenemos que hacer es matar a todos los enemigos. Si nos movemos, todo fluirá a la velocidad normal corrern hacia nosotros, nos disparam, intentarn coger armas... Si nos paramos, podremos examinar el entorno, aspecto clave para planificar el orden en que iremos despachando a los enemigos y con qu recursos. Otra cosa es que, al ejecutarlo, salga bien...

Tan breve como inolvidable

Superar los niveles puede llevar tres horas, y despus quedan desafos (slo podemos usar un arma concreta, pistolas con una bala...), un modo infinito para ver cuántos enemigos podemos liquidar antes de morir y otros extras que te engancharn una temporada. Tambin es un juego difcil de olvidar por su minimalista esttica escenarios blancos, enemigos de color rojo y armas y objetos arrojadizos en negro. Todo, con texturas planas y sin detalle, igual que la msica, que brilla por su ausencia para que los escuetos efectos se graben a fuego. Todo, al servicio de una experiencia que no se olvida fcilmente. Sale en formato fsico el 25 de marzo, y ms barato que en Steam. ■



OPININ

Si buscas una experiencia de juego innovadora, *SUPERHOT* te va a encantar, porque no has jugado nada igual. Eso sí, el modo "historia" es muy breve, y el resto no dejan de ser desafíos y modos infinitos. Aun así, engancha cosa mala.

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PC



The Guest

MISTERIOS SIN SALIR DE "CASA"

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Team Gotham

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: --
Digital: 9,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

En unos tiempos en los que la accin est presente en la mayora de los juegos, se agradece que sigan existiendo (y, en cierto modo, hasta recuperando "peso") las frmulas aventureras ms puras.

se es el caso de *The Guest*, el juego de los espaoles Team Gotham, una aventura en la que la exploracin del entorno (para encontrar documentos, pistas y objetos) y los puzles son los verdaderos protagonistas. El esquema, adems, est planteado a la antigua usanza, sin pistas ni ayudas... slo t con tu materia gris para averiguar qu est pasando (y algunas opciones como examinar los tems o combinarlos). Nosotros encarnamos al doctor Evgueni Leonov, quien despierta aturdido, sin memoria y encerrado en lo que parece ser un hotel o habitacin de huspedes. Nuestra tarea ser atar los cabos para descubrir por qu estamos encerrados y quin lo ha hecho.

Misterios entre cuatro paredes

Aparte de sus inteligentes y bien diseados puzles, en los que hay de todo (desde complejos paneles con piezas que giran hasta sistemas elctricos en los que debemos dar con la potencia exacta, no sin antes releer ms de un documento), *The Guest* consigue envolvernos en una misteriosa ambientacin, gracias a las tenues luces de la casa, algn que otro momento que nos saca de la "normalidad" y sus innumerables secretos. Aunque pueda invitar a pensar lo contrario, no es un juego de miedo, pero s una aventura bien pensada. Eso s, la experiencia se hace algo corta y, en unas 3-4 horas, un jugador medianamente despierto lo podr completar (aunque tiene algn que otro puzle durillo de pelar). Adems, el juego est bien optimizado, y un equipo mediano podr moverlo sin excesivos problemas. ■



OPININ

Una aventura en toda regla, que se basa en la exploración y en los puzles. Estos últimos brillan con luz propia por su variedad, por su inteligente diseño y por lo bien que se engarzan en la historia... aunque no deja de ser un juego corto.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Tanto *Beyond: Dos Almas* (en la imagen) como *Heavy Rain* son dos grandes aventuras, muy vistosas y bien dobladas al castellano.

The Heavy Rain & Beyond: Two Souls Collection

DOS GRANDES MISTERIOS QUE YA PUEDES VIVIR EN PS4

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Quantic Dream
DISTRIBUIDOR
Sony Computer Entertainment
JUGADORES
1
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico:39,99 €
Digital:
desde 29,99 €
LANZAMIENTO
ya disponible
CONTENIDO
18

Sony contina remasterizando parte de su catlogo de PS3 para que los recin llegados a PS4, o aquellos que no le dieron una oportunidad en su da, puedan disfrutar de grandes juegos "pasados" en su mquina actual.

En esta ocasión le ha llegado el turno a una colección que engloba *Heavy Rain* —la aventura que nos conquistó en 2010—, y el más reciente *Beyond Dos Almas*, que lleva disponible para PS4, en formato digital, desde el pasado mes de noviembre. Ambos comparten un estilo de juego similar, aventuras en las que la exploración, el diálogo y la toma de decisiones comparte protagonismo con momentos de accin resueltos va Quick Time Event. También tienen sus diferencias, tanto argumentales (*HR* es un thriller al más estilo "Seven", mientras que *BDA* explora un componente paranormal), como a la hora de jugar. Así, el primero presenta a 4 protagonistas con habilidades distintas, mientras que el segundo introduce a una única protagonista, a la que vemos crecer desde niña, y toques de sigilo.

Producciones muy cuidadas

Pese a las críticas, ambos juegos destacan por actualizar el concepto de aventura. Y con estas remasterizaciones se han mejorado algunos aspectos, como las sombras, los reflejos, los efectos de luz o incluso se ha mejorado el control. En el caso de *BDA* tambin se ha incluido el DLC "Experimentos Avanzados", aunque *HR* no ha tenido la misma suerte con su contenido "El Taxidermista", que se ha quedado fuera. En cualquier caso, no dejan de ser actualizaciones de juegos que ya lucan verdaderamente bien en PS3... y que en PS4 lucen aún mejor, aunque debajo de ese nuevo y brillante barniz se le notan los aos (sobre todo a HR). Eso tampoco impide que sean dos grandes aventuras, sobre todo *HR*, que merecen ser jugadas si no lo hiciste en su da. Si ya las disfrutaste, las mejoras y añadidos quizá no te merezcan la pena. Total, seguro que no has podido olvidar quien era el asesino en *Heavy Rain*...



OPININ

Esta colección incluye dos grandes aventuras (*HR* me gusta más), pero, aún con mejoras visuales, no deja de ser un título recomendable solo para los muy fans o los que no los hayan jugado. Para el resto, no hay nada nuevo aquí.

85

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PC



Stella Glow

ROL Y TÁCTICA CON MAYÚSCULAS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Imageepoch

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco / NIS

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Que tanto 3DS como Vita estn recibien - do el mayor nmero de J-RPG no es ningn secreto, y encaja con la actual situacin del mercado nipn. Pero, de las dos, quiz 3DS se est llevando la mejor parte.

En apenas un par de meses, hemos asistido a la llegada de *Bravely Second, Etrian Odyssey* y *Final Fantasy Explorers*, a los que, ahora, se suma *Stella Glow*, un ttulo que apuesta por el J-RPG tctico ms puro y clsico que te puedas echar a la cara, todo envuelto en una trama bastante simplona que comienza con Hilda, una bruja mala que quiere usar su don, cantar, para acabar con la humanidad , pero que va ganando profundidad a medida que pasamos horas con l. As, en este largo viaje, controlamos a Alto, quien, con ayuda de otros personajes, deber encontrar a otras cuatro brujas, buenas esta vez, para detener a Hilda.

Una curiosa amalgama rolera

El esquema bsico de *Stella Glow* es el de un J-RPG tctico. No faltan los momentos de ex - ploracin con libertad, los dilogos (por des - gracia, en perfecto ingls, tanto textos como voces) ni las batallas, que siguen, a pies juntillas, todas las pautas del gnero (vista isom - trica, rejilla sobre el terreno, cada unidad dispone de habilidades distintas, el dao de cada ataque lo determina la posicin y direccin en la que miramos, etc.). Todo est bastante bien medido y calculado para que no tengas que perder mucho tiempo "grindeando" (por regla general, a las batallas clave solemos llegar con el nivel requerido) y con un apartado tcnico que, sin llegar a ser brillante, tampoco desmerece frente a otros juegos del gnero (destaca la expresividad de sus personajes "chibi"). A poco que te vaya el gnero, el juego te con - quistar... si salvas la barrera idiomtica.



OPININ

3DS se sigue reforzando con un creciente catálogo de J-RPG de calidad, en el que *Stella Glow* no tiene nada que envidiar a los grandes nombres. Quizá no alcance la calidad global de *Fire Emblem*, pero, si te va el rol táctico, te gustará.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PlayStation 4



Megadimension Neptunia VII

CON EL HUMOR POR BANDERA

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Compile Heart

DISTRIBUIDOR
Badland Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

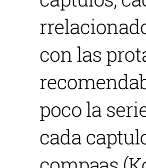
IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Puede que esta saga de juegos de rol haya quedado eclipsada por otros grandes nombres, en parte tambin por su pobreza tcnica, pero sigue siendo una gran desconocida que basa su encanto en rememorar en sus tramas, con humor, hechos reales de la industria, como la cada de Sega.



As, este *Neptunia VII* se divide en cuatro captulos, cada uno independiente, pero inte - rrelacionados, en los que nos reencontramos con las protagonistas de otros *Neptunia* (es recomendable, que no obligatorio, conocer un poco la serie para no perderse los guios). En cada captulo, abundan las referencias a otras compaas (Konami, Capcom...) y se utilizan con mucho humor algunos aspectos del medio, como la prensa del videojuego (que, aqu, es una nueva amenaza). Eso s, como en otros juegos de la saga, por momentos, parece ms una "visual novel" que un RPG, por la cantidad de texto que pone en pantalla (y en ingls).

Pequeos pasitos adelante

Neptunia VII es la primera entrega que aparece slo en PS4, y eso se traduce en una ligera mejora tcnica. Sigue pareciendo un juego de PS3, pero, al menos, ahora es ms estable. Tambin se han introducido mejoras en el sistema de combate, como, por ejemplo, ms opciones tcticas a la hora de movernos li - bremente en los turnos antes de atacar (como realizar tcnicas conjuntas), enemigos con es - cudos o corazas que podemos romper y jefes finales con un ligero cambio en el desarrollo de los duelos. Tambin regresan sistemas de otras entregas, como invertir en las ciudades para que, en retorno, nos ofrezcan mejores armas... Es un RPG, cuando menos, curioso.



OPININ

Neptunia sigue moviéndose, de forma muy inteligente, en el humor autorreferencial, aunque, técnicamente, sigue pareciendo un juego de la anterior generación. Si llegara traducido, y su ritmo fuera un pelín más ágil, ganaría mucho.

75

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4



Earth Defense Force 4.1

ALIENÍGENAS DE TAMAÑO XXL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Sandlot

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95€
Digital: 54,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16



OPININ

Si disculpas su apartado técnico "de serie B" (que, en mi opinión, hasta tiene su gracia), encontrarás un juego de acción loquísimo, duradero y con un cooperativo a prueba de hormigas gigantes. Lástima que salga en inglés.

79

Nuevos enemigos y armas nos esperan en *Earth Defense Force 4.1 The Shadow of New Despair*, versin optimizada para PS4 de *Earth Defense Force 2025*, ttulo que disfrutamos en PS3 all por 2014.

En sus ms de 50 misiones, nuestro objetivo final sigue siendo defender la Tierra de los ataques de los ms variopintos bicharracos y engendros mecnicos extraterrestres, que suelen tener en comn un tamao descomunal. Antes de comenzar cada fase, deberemos elegir entre cuatro tipos de soldado, cada uno con sus caractersticas Ranger (equilibrado soldado de infantera) Fencer (expertos en armamento pesado) Wing Diver (con su jetpack son letales en las largas distancias) y Air Raider (que puede de solicitar vehculos y apoyo areo). Los objetivos tienden a repetirse, pero nunca nos aburriremos gracias a las diferentes armas que iremos desbloqueando y, sobre todo, al loqusimo y desenfrenado enfoque de la accin. Y la cosa mejora si jugamos en cooperativo (a dobles en local o con otros tres amigos online) o en partidas competitivas entre dos jugadores a pantalla partida.

Puesta en escena de serie B.

Eso s, los 1080p y supuestos 60 fps de esta versin no maquillan el discreto apartado grfico que siempre ha lucido la serie y que se mantiene en esta versin ("popping", fsicas "marcianas"...). Pero, ¿qu importan unos cuantos defectos tcnicos cuando te estn atacando decenas de hormigas, araas y abejorros de tamao gigantesco?

Por **Daniel Acal** @daniacal

PLATAFORMAS PS4 | PS3 | Xbox One | Xbox 360 | PC



The Walking Dead Michonne Ep. 1

CUANDO SOLO QUEDA SOBREVIVIR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción/Simulador

DESARROLLADOR
Telltale Games

DISTRIBUIDOR
Telltale Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: --€
Digital: 14,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18



OPININ

Un primer episodio interesante, aunque con algunos bajones en su narrativa, que se sustenta por la gran construcción del personaje de Michonne y los leves ajustes en la acción, en los diálogos... Los fans de TWD lo disfrutarán.

79

La obra de Robert Kirkman sigue creciendo en diversos formatos, videojuegos incluidos. Esta nueva miniserie, de 3 episodios y que sirve de prembulo a la tercera temporada, se centra en Michonne. Para ser ms exactos, en la etapa comprendida entre los cmics 126 y 139, en los que la mujer de la katana se aleja de Rick y su grupo. Una separacin que, gracias a esta miniserie, por fin se explica desde el punto de las motivaciones como lo que pasa en ese lapso de tiempo. Todo, envuelto en el desarrollo que ya conocemos -aunque con algunas novedades- y rematado con la esttica Cel Shading que tan bien casa con el juego.

¿Otra vez la misma aventura?

Las principales novedades de este episodio, de apenas 2 horas de duracin, recaen en un mayor dinamismo de los quick time events (para recrear los combates de forma ms gil) y una "mayor" libertad para explorar el entorno en momentos muy puntuales. Otras aspectos que se han revisado tocan reas como el sistema de dilogos que, aunque reflejan bien el carcter hosco y reservado de Michonne, nos permite imprimir distinto nivel de "entusiasmo" a las respuestas. Est por ver en qu medida afectarn nuestras decisiones a los prximos episodios y si es capaz de recuperar los truculentos momentos y decisiones que han hecho famosa a esta serie (arranca de forma violenta... pero va perdiendo fuelle, dejando un episodio algo confuso, aunque con algunos dilogos muy buenos).

Por **Clara Castaño** @claracastruiz

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



EA SPORTS UFC 2

UN SEGUNDO Y MEJORADO ASALTO

GÉNERO
Deportivo/Lucha

DESARROLLADOR
EA Canada

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés.

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Hace algo ms de ao y medio, y tras la quiebra de THQ, EA lanz el primer juego oficial de la UFC. Un ttulo que hizo gala de un gran apartado tcnico, aunque con sus carencias en diversas reas. Muchas de ellas se han suavizado o eliminado en esta segunda entrega, que en trminos generales resulta un juego ms redondo en todos los aspectos. As, por ejemplo, ofrece la friolera de 250 pgiles reales, entre todas las categoras disponibles, desde peso paja a pesado, pasando por la divisin femenina. Y no solo eso, tambin se ha reforzado la oferta en modos de juego. Brilla con fuerza el modo Carrera, que vuelve renovado con ms opciones (como a la hora de disear y entrenar a nuestro pgil), adems de hacer las veces de tutorial para dominar algunos de los aspectos.

Sangre y sudor en el octgono

A este se suman duelos y torneos online, peleas rpidas, un modo KO (que casi lo convierte en un juego de lucha tradicional) o UFC Ultimate Team, que replica lo visto en FIFA Ultimate Team (sobres, cromos...).

Tcnicamente supone un paso adelante. Animaciones, modelos, detalles como las heridas o la sangre... todo brilla a un nivel soberbio, gracias al motor Ignition. Incluso la fsica y el ritmo de los combates ha mejorado, aunque sigue habiendo golpes que nos dejan KO sin apenas contactar con nosotros. Tambin han mejorado las tcnicas de suelo, con nuevos indicadores, aunque siguen siendo el taln de aquiles en *UFC2.*



OPININ

Electronic Arts ha demostrado que aprende de los errores y, aunque no es perfecto y sigue teniendo margen de mejora, nos deleita con un *UFC 2* que sigue sorprendiendo en lo visual, añade modos y pule la jugabilidad.

80

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot

PLATAFORMAS PS4 | PS3 | Vita



Samurai Warriors 4 Empires

EL ARTE "JUGABLE" DE LA GUERRA

GÉNERO
Acción/Táctica

DESARROLLADOR
Omega Force

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Japonés

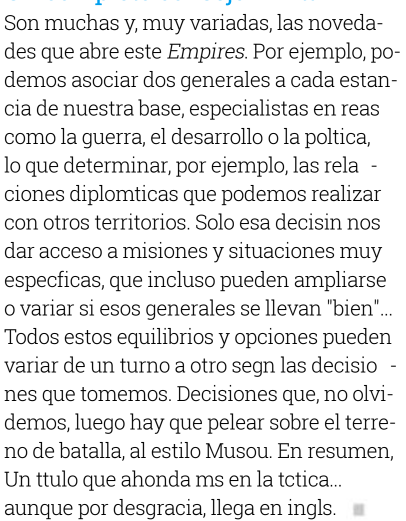
FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

No es la primera vez que un "Musou" recibe la etiqueta *Empires* para aadir un componente de tctica del que carecen las entregas "normales".

En este caso le toca a la ltima entrega de *Samurai Warriors 4*, del que toma buena parte de su contenido (como los 56 comandantes disponibles) y las novedades introducidas en su sistema de combate (la posibilidad de fusionar armas para que suban de nivel, las monturas tambin tienen su propio nivel...). Sobre esta base, los creadores de *Nobunaga's Ambition* se han encargado de toda la parte estratgica y poltica, dando como resultado un ttulo ms profundo y rico que anteriores *Empires.*



Un completo consejo militar

Son muchas y, muy variadas, las novedades que abre este *Empires.* Por ejemplo, podemos asociar dos generales a cada estancia de nuestra base, especialistas en reas como la guerra, el desarrollo o la poltica, lo que determinar, por ejemplo, las relaciones diplomticas que podemos realizar con otros territorios. Solo esa decisin nos dar acceso a misiones y situaciones muy especficas, que incluso pueden ampliarse o variar si esos generales se llevan "bien"... Todos estos equilibrios y opciones pueden variar de un turno a otro segn las decisiones que tomemos. Decisiones que, no olvidemos, luego hay que pelear sobre el terreno de batalla, al estilo Musou. En resumen, Un ttulo que ahonda ms en la tctica... aunque por desgracia, llega en ingls.

OPININ

SW4 Empires integra unas densas opciones tácticas en el desarrollo clásico de un Musou, dando como resultado un título más profundo... aunque menos "para todos los públicos". Más, si añadimos que llega en inglés.

75

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



REJUGADO

Mortal Kombat XL

LA LUCHA MÁS SALVAJE Y BRUTAL VUELVE AMPLIADA

PLATAFORMAS
PS4 |
Xbox One

ANALIZADO EN
Hobby Consolas 286

NOTA 90

Hace poco ms de un ao que se lanz *MK X*, un brutal juego de lucha que continuaba la buena lnea marcada por la novena entrega, con la que la saga se reinici. Ya entonces, fue reconocido como uno de los mejores juegos de lucha de PlayStation 4 y Xbox One.

Ese galardn lo consigui por va - rios motivos, como que por aquel entonces no haba mucha competencia en el gnero y, sobre todo, porque de - mostr estar muy pulido en lo tcni - co (1080p y 60 fps en PS4), adems de hacer gala de una ingente cantidad de contenido. Eso lo haca una experien - cia duradera, no slo porque dominar a sus veinticuatro luchadores lleva tiempo, sino porque, adems, entre sus modos hay para todos los gustos, ya seas un lobo solitario (un modo historia de 2-3 horas de duracin, Survival...) o un jugador social (versus local, modos online como "el rey de la colina" o torres con desafos diarios). Y eso sin olvidar su Kripta, aqu ms aventurera y repleta de tems que desbloquear.

Completando la experiencia

Tras el lanzamiento, el juego se ha ido enriqueciendo con nuevos luchadores (algunos muy molones, como Depredador o Jason Voorhees) y packs de apariencias... aunque el corazn, su oferta jugable, no ha variado. As, hasta llegar a esta reedicin *XL*, que incluye todo el DLC lanzado hasta la fecha, y un nuevo paquete de cuatro luchadores, entre los que, de nuevo, vuelve a haber algunos tan interesantes como Caracuero (de "La matanza de Texas") o un Alien. Al igual que los anteriores personajes que se han ido aadiendo, cada uno se controla de forma muy distinta al resto, adems de contar con sus propios ataques y fatalities y estar cuidados hasta en detalles como su "irrupcin" en el combate. Por suerte, si tienes *MK X*, existe un pack que, por 25 euros, equipara la edicin original con la *XL*.

Frente a otros lanzamientos recientes en el gnero, como *Street Fighter V*, esta edicin *XL* ofrece justo aquello de lo que carece su rival contenido y ms contenido. Puede que jugando online no sea tan brillante como el ttulo de Capcom, pero, en el resto, esta edicin *XL* le pasa la manita por la cara...

EN SU VERSIN XL, MORTAL KOMBAT PRESENTA UNA OFERTA CONTUNDENTE... PERO MUY PARECIDA A LA DE MK X

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? **No**

MK XL es, en lo más profundo de su corazón, el juego de 2015, pero con nueve luchadores extra y diferentes packs de skins. No hay novedades en modos, así que, si tienes *MK X*, quizá las novedades no te compensen. Pero todo cambia si no tienes *MXK*: entonces, sí es de los juegos de lucha más completos.



TODOS LOS DLC LANZADOS

MK XL incluye más de una decena de paquetes de DLC. Se pueden comprar sueltos o en pack XL para actualizar *MK X*.



Mortal Kombat X Pack 1

Lanzado junto con la primera edición del juego, por 9,99 €, añadía cuatro personajes adicionales. Los más llamativos son Depredador y Jason Voorhees (de "Viernes 13"), que se unen a los clásicos Tanya y Tremor. También se venden por separado, a 4,99 € la unidad.



Mortal Kombat X Pack 2

El segundo pack incluye cuatro nuevos personajes, como Leatherface (o Caracuero), Alien, Bo' Rai Cho y Triborg. Si tienes *MK X*, puedes comprar el pack por 19,99 €, o bien pagar 25 € por la actualización XL (que incluye todo el DLC) o comprar los personajes sueltos por 4,99 € cada uno.



Goro

La criatura de cuatro brazos fue la primera en llegar como DLC. Se lanzó al tiempo que *MK X*, primero como incentivo gratuito en las primeras copias y, luego, a 4,99 €.



Pack Samurai

Por 3,99 € puedes vestir a Kenshi, Kitana y Shinnok al estilo samurái o ronin. Como todos los demás packs de apariencias, también está incluido en *MK XL* y el pack XL.



Pack Brasil

Con este pack podrás vestir a Kage de futbolista, a Liu Kang de capoeira y a Kung Lau de gaucho. No añade nada más que el aspecto. Suelto, cuesta 3,99 €.



Pack Terror

Este terrorífico pack convierte a Mileena en vampiresa, a Reptile en kraken y a Ermac en faraón. Sin embargo, como otros packs, lo que da miedo es el precio: 3,99 €.



Pack Fatalities Klásicos 1 y 2

Incluye los fatalities clásicos de personajes como Scorpion, Cage, Sub-Zero, Jax, Kung Lao... Lo mejor de todo es que son gratuitos.



Pack Klassic 1 y 2

Recupera la apariencia original de tres personajes (en cada pack), entre los que están Jax, Quan Chi, Kung Lao, Kano... El precio de cada paquete es de 3,99 €.



Pack Guerra Fría

Por 3,99 €, puedes vestir a algunos luchadores para uno de los momentos más tensos de la historia: Sonya madre patria, Sub-Zero tundra y Kano revolución.



Sub-Zero Acero Azul

No la confundáis con la mítica mirada de "Zoolander", porque no tiene nada que ver. Se trata de una apariencia para Sub-Zero, que, por 1,99 €, te lo deja así de "pichi".





Modo Historia, Kripta con ítems desbloqueables, Desafíos, Survival... La oferta de modos es soberbia, aunque no añade nada a lo visto en *MK X*.





El nuevo traje de bavarium es la herramienta ideal para volar hasta la fortaleza aérea e infiltrarse en ella. Os sentiréis como el mismísimo Iron Man.

JUST CAUSE 3

PS4 | Xbox One | PC 11,99 € 2,1 GB

Sky Fortress

El primero de los tres grandes packs de expansión de *Just Cause 3* nos desafía a abordar una fortaleza aérea... con un nuevo traje.

La aventura de accin de Avalanche Studios recibe su primer gran contenido descargable, el cual incluye una nueva coleccin de frenticas misiones. En ellas, tenemos que enfrentarnos a una nueva y peligrosa amenaza una temible fortaleza area, custodiada por un gran ejrcito de drones robticos. Sin embargo, nuestro protagonista, Rico Rodrguez, tambin cuenta con un nuevo equipamiento muy especial el traje de bavarium, un atuendo lleno de mejoras propulsado por cohetes y equipado con ametralladoras y misiles guiados. Este traje es muy divertido de usar, y nos permite una libertad mucho mayor para desplazarnos por el aire. Ahora, podris volar ms alto y manteneros arriba de una manera mucho ms satisfactoria. Sin duda, dicho traje es la novedad ms destacable de *Sky Fortress*, y contribuye directamente a enriquecer an ms la jugabilidad de *Just Cause 3*.

Por si fuera poco, tambin disponemos de un nuevo fusil de asalto con divisor de bavarium y de un dron de evasin. Adems de en *Sky Fortress*, ambos pueden utilizarse tambin en la aventura principal.

Si tenis *Just Cause 3*, el pack *Sky Fortress* puede adquirirse tanto de manera individual (11,99 €) como dentro del *Pase de Expansin Tierra, Mar y Aire* (24,99 €), que tambin os dar acceso a otros dos packs que llegarn antes del final del verano. Adems, teniendo este pase de expansin, podris descargar los packs una semana antes de sus lanzamientos generales.

Por otra parte, y con motivo de la llegada de *Sky Fortress*, tambin hay disponible una nueva actualizacin gratuita que mejora diversos aspectos del juego ahora, los tiempos de carga son ms cortos, y se han corregido algunos cuelgues y parones que podan producirse durante la aventura.

VALORACIN Las nuevas misiones os darn un par de horas de diversin, pero lo mejor de todo es la sensacin de libertad que aade el nuevo traje.

■ METAL GEAR ONLINE

Cloaked in Silence

■ PS4 | Xbox One | PC | PS3 | Xbox 360 ■ 3,99 €

Metal Gear Online, el gran modo multijugador incluido en *Metal Gear Solid V The Phantom Pain*, recibe nuevos contenidos. Este pack, bautizado *Cloaked in Silence*, incorpora tres nuevos mapas Coral Complex, Rust Palace y Azure Mountain. Adems, aade un nuevo personaje Quiet, la francotiradora de *The Phantom Pain*.

Adems, Konami ha anunciado que *Metal Gear Online* tambin recibir el modo Supervivencia el prximo 7 de abril. Este modo ya estuvo presente en anteriores *Metal Gear* y, en l, los escuadrones compiten por conseguir el mayor nmero de victorias consecutivas. Quienes adquieran *Cloaked in Silence* tendrn acceso ilimitado a Supervivencia.

VALORACIN **Si sois asiduos al modo online de *MGS V*, los nuevos contenidos amplan an ms la experiencia de juego. Adems, lo hacen a un precio bastante razonable, algo casi inaudito en los DLC.**









■ ROCKET LEAGUE

Batman v Superman

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 1,99 € ■ 10 MB

Este curioso y divertido juego, que mezcla coches y ftbol, recibe un vehculo muy especial el Batmvil. Viene incluido en el pack inspirado por la pelcula "Batman v Superman", que tambin incluye banderas para las antenas de los coches con imgenes de Batman, Superman y Wonder Woman.

VALORACIN **Sin duda, es todo un puntazo marcar goles a bordo del Batmvil.**



■ ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

El Último Marajá

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 6,99 € ■ 4,5 GB

En este nuevo pack de misiones, nos unimos a Duleep Singh en su bsqueda para reclamar su derecho de nacimiento como maraj. Pero la tarea no es fcil, ya que, por el camino, se interponen los templarios, y Singh incluso tiene que poner a prueba su amistad con la reina. En total, diez nuevas misiones en Londres.

VALORACIN **Cerca de tres horas de juego, con trama interesante... aunque nada nuevo.**



■ LEGO MARVEL VENGADORES

Thunderbolts

■ PS4 | Xbox One | PC | PS3 | 360 | 3DS | Vita ■ 1,99 €

Los Thunderbolts, el mtico grupo de supervillanos reformados de Marvel, hasta ahora slo estaban disponibles como incentivo de reserva, pero ya pueden adquirirse tambin como DLC. Son siete Citizen V, Atlas, Mach 5, Songbird, Meteorite, Techno y Jolt. Tambin est disponible el pack de personajes aventureros.

VALORACIN **Los fans de Marvel disfrutarn con estos personajes de los cmics.**

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

LANZAMIENTO 16 de noviembre de 2012
ANALIZADO EN HC 256 **NOTA** 88

«El aprendiz seguero que superó al maestro nintendero»



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

Sumo Digital, el estudio que desarrolló el juego, mantiene una gran relación con Sega, para quien ha hecho títulos como *OutRun 2, Virtua Tennis 3* o *Sega Superstars Tennis*. Otras compañías han confiado también en este equipo británico para hacer conversiones de otros juegos de velocidad, como *Forza Horizon 2, Split/Second Velocity, TOCA Race Driver 2, F1 2011, GTI Club+* o *Driver 76*.

Algunos me tiram caparazones cuando me vean por la calle, pero lo voy a decir *Sonic & All-Stars Racing Transformed* es mejor que *Mario Kart 8*, y eso que sali un ao y medio antes. No es pionero, pero es uno de los mejores juegos de karts que se han hecho jams.

Por si alguien duda de mi objetividad que ya s cmo van estas cosas cuando pasan por el tamiz del fanatismo corporativo , yo me compr la Wii U con el pack de *Mario Kart 8*... Aparte, si buscis en foros y webs, veris que ha habido muchos debates al respecto, lo cual da cuenta del gran nivel alcanzado por ambos ttulos.

Aclarado eso, yo he venido aqu a hacerle justicia al juego de Sumo Digital, que, si bien no vendi nada mal (2,40 millones, entre todas sus versiones), se ha quedado muy lejos de las de su rival (6,71, con el condicionante de, adems, ser exclusivo). Lgicamente, el nombre y la trayectoria venden, pero la distancia entre ambos es abismal, y conviene recordar que el juego de Sega se puso a la venta a precio reducido, a 39,95 euros, una ventaja competitiva que no se refleja en las cifras.

Homenaje por tierra, mar y aire

Sonic & All-Stars Racing Transformed es un autntico homenaje a la historia de Sega. Aparecen muchos de los personajes icnicos de la compaa (Sonic, Alex Kidd, Joe Musashi, Gilius Thunderhead, Beat, BD Joe...), pero la palma se la llevan, sin duda, los escenarios, que son reinterpretaciones de lugares vistos en sagas como *Jet Set Radio*, *Golden Axe*, *Panzer Dragoon*, *OutRun*, *After Burner*, *Shinobi*, *Samba de Amigo*... Todo eso est muy bien, pero lo mejor es que el juego no se limita a ser un mero ejercicio de nostalgia.

La clave es que las carreras combinan tramos terrestres, martimos y areos, gracias al transformismo "tres en uno" del que hacen gala los vehculos, que varan entre kart, lancha y avin, segn el terreno, que, por cierto, sufre alteraciones entre vuelta y vuelta. Y no slo es que los vehculos sean hbridos es que el triple control, con acrobacias y derrapes para recargar turbos, funciona a la perfeccin y le tiende la mano a un repertorio de objetos de produccin propia, como fuegos artificiales, drones, turbopropulsores, bolas de hielo, enjambres de abejas... Por si fuera poco, los modos son variados y todo est muy cuidado, lo que incluye diseos y banda sonora. Si os gustan los arcades, os entusiasmar si, adems, sois segueros, os emocionar. ■

DARK SOULS

LANZAMIENTO 30 de octubre de 2011 **ANALIZADO EN** HC 242 **NOTA** 88

« ¿Qué es el valor sin una pizca de imprudencia? »



ÁLVARO ALONSO
@alvaroalone_so

A poco menos de un mes para el lanzamiento de *Dark Souls III*, no se me ocurre un mejor momento para revisitar por ensima vez (va nuevo juego +) el primer *Dark Souls*, secuela espiritual de *Demon's Souls* y ltimo juego de la saga dirigido por Hidetaka Miyazaki (*Dark Souls II* es de otro padre , y *Bloodborne* no cuenta). Ya no se trata de la tensin que provoca el saber que la muerte aguarda detrs de cada esquina (sentimiento que escapa a la gran mayora de ttulos actuales), sino de la atraccin irresistible de sumergirme de nuevo en la mitologa de Lordran. Cada localizacin, cada enemigo, cada arma, escudo o hechizo es, en realidad, una pequea pieza que ayuda a entender el gran puzle que es *Dark Souls*. Y no slo a travs de las descripciones la localizacin donde encontramos los tems nunca se escoge al azar, y dice mucho ms de lo que puede parecer en un principio.

Los "Souls" no tienen historia

Historias de aventuras y valenta, como la de Siegmeyer de Catarina y su hija Sieglinde de oscuras intenciones y venganza, como la del caballero Lautrec de Carim y la Guardiana del Fuego o de honor y tristeza, como la de los cuatro caballeros de Gwyn (mi favorita). Son ejemplos de historias que resultan ms interesantes y atractivas que otras con argumentos masticados y casi escupidos en nuestra cara. Curiosamente, *DS III* recupera localizaciones y personajes de esta primera entrega, as que es obligatorio ir con los deberes hechos para saber qu se cuece en Lothric. ■





El fuego es la fuente del poder divino en Lordran. Fue el fin de los dragones, y su extinción dará inicio a una Era de Oscuridad.

LEGO MARVEL VENGADORES

LANZAMIENTO 29 de enero de 2016 **ANALIZADO EN** HC -- **NOTA** --

« La versión pequeña se ha hecho grande este año »

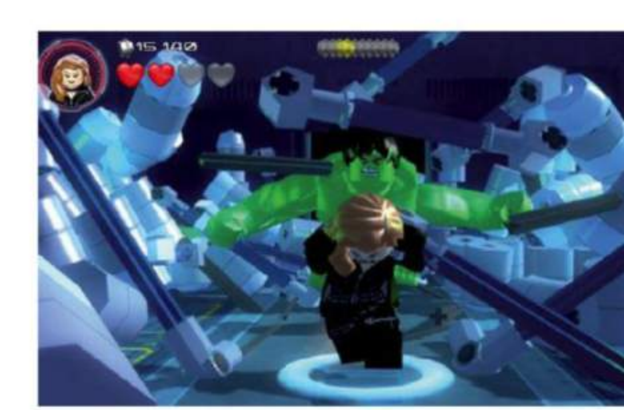


ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Las versiones portátiles de los juegos LEGO suelen quedar en segundo plano frente a las ms completas versiones de sobremesa. Pero este ao, con la inclusin de mundo abierto, he decidido darle una oportunidad en Vita. El enganchn ha sido tan gigantesco que no he podido parar hasta conseguir el platino, algo que ni el menguante tiempo libre ni el trabajo me suelen permitir todo lo a menudo que a m me gustara. Como amante de los juegos en mundo abierto, la mera inclusin de un "mini" Manhattan, con coleccionables, secretos y tareas secundarias, ha conseguido que un juego de LEGO me enganche como haca tiempo que no me pasaba. Adems, al tener un desarrollo distinto al de las versiones "mayores", es el complemento perfecto para aqul que quiera seguir disfrutando de los Vengadores en cualquier sitio.

Un minidechado de virtudes

Aunque el juego, en su versin portátil, tiene sus "bugs" (hasta he perdido la partida y he tenido que volver a empezar) y detalles cutres, pero habituales en Vita como el sonido a baja calidad para que ocupe menos , o el abundante "popping" al sobrevolar la ciudad, lo cierto es que he disfrutado cada minuto. Para ser una versin "menor", me han conquistado los detalles de los casi 100 hroes y villanos disponibles (algunos, con texturas muy convincentes), la fidelidad a la hora de recrear algunos momentos de las pelis o la forma de lograr ciertos trofeos, como derrotar a diez enemigos convertidos en mini Ant-Man. Lo dicho, una gozada. ■





El simple añadido del mundo abierto en Vita ha sido suficiente reclamo para que no pare hasta completarlo al 100%. Un vicio.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 29 de febrero. Datos cedidos por GFK.

En sus dos primeras semanas, *Far Cry Primal* vendió 27.000 unidades en nuestro país, en una lista con muchos habituales y remasterizaciones como las de *Twilight Princess* y *Heavy Rain & Beyond*.

JUEGOS

1	**Far Cry Primal**	PS4
2	**Pokémon: Mundo megamisterioso**	3DS
3	**Call of Duty: Black Ops III**	PS4
4	**FIFA 16**	PS4
5	**Grand Theft Auto V**	PS4
6	**Zelda: Twilight Princess HD**	Wii U
7	**Plants vs Zombies Garden Warfare 2**	PS4
8	**Bravely Second: End Layer**	3DS
9	**FIFA 16**	PS3
10	**Heavy Rain & Beyond Collect.**	PS4





PLATAFORMAS

PS4	1 **Far Cry Primal** 2 Call of Duty: Black Ops III 3 FIFA 16 4 Grand Theft Auto V 5 Plants vs Zombies: GW 2
Xbox One	1 **Far Cry Primal** 2 Plants vs Zombies: GW 2 3 Forza Motorsport 6 4 Call of Duty: Black Ops III 5 Gears of War: Ultimate Edition
PS3	1 **FIFA 16** 2 Grand Theft Auto V 3 Call of Duty: Black Ops III 4 Pro Evolution Soccer 2016 5 LEGO Marvel Vengadores
Xbox 360	1 **FIFA 16** 2 Grand Theft Auto V 3 Minecraft 4 LEGO Marvel Vengadores 5 Pro Evolution Soccer 2016
Wii U	1 **Zelda: Twilight Princess** 2 Super Mario Maker 3 Super Mario 3D World 4 LEGO Marvel Vengadores 5 Super Smash Bros
3DS	1 **Pokémon: Mundo megam.** 2 Bravely Second: End Layer 3 Mario Party: Island Tour 4 New Style Boutique 2 5 Tomodachi Life
PS Vita	1 **Minecraft** 2 LEGO Marvel Vengadores 3 FIFA 15 4 LEGO Marvel Super Heroes 5 Need for Speed: Most Wanted
PC	1 **Los Sims 4** 2 Los Sims 4: ¡A trabajar 3 Far Cry Primal 4 Diablo III 5 Diablo III: Reaper of Souls

En **otros países**

JAPÓN

Del 15 al 21 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

Vita goza de gran salud en Japón, gracias al apego de su gente a lo portátil y a los juegos pensados para sus gustos.

1 **Kan Colle Kai** PS Vita
2 Attack on Titan PS Vita
3 Attack on Titan PS4
4 Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Río 2016 3DS
5 Street Fighter V PS4



REINO UNIDO

Del 21 al 27 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

La saga de Ubisoft se ha ido a la prehistoria, pero sigue siendo una garantía del presente.

1 **Far Cry Primal** PS4
2 Far Cry Primal Xbox One
3 Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 Xbox One
4 Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 PS4
5 Call of Duty: Black Ops III PS4



EE.UU.

Del 21 al 27 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

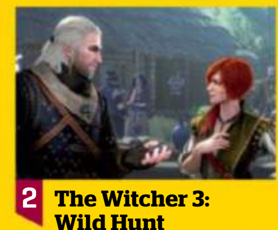
En Norteamérica, ya disfrutan de la nueva entrega de *Fire Emblem*, que ha cosechado excelentes críticas. En Europa, habrá que esperar hasta el 20 de mayo.

1 **Far Cry Primal** PS4
2 Far Cry Primal Xbox One
3 Fire Emblem Fates 3DS
4 Plants vs Zombies: Garden Warfare 2 Xbox One
5 Mega Man Legacy Collection 3DS

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Far Cry Primal**
PS4 - Xbox One - PC



2 **The Witcher 3: Wild Hunt**
PS4 - Xbox One - PC





3 **Fallout 4**
PS4 - Xbox One - PC



4 **The Elder Scrolls V: Skyrim**
PS3 - Xbox 360 - PC



5 **Uncharted:** **La colección de Nathan Drake**
PS4

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 1 **Tom Clancy's The Division** PS4 - Xbox One - PC	 2 **Bravely Second** 3DS	 3 **SUPERHOT** PC	 4 **Far Cry Primal** PS4 - Xbox One - PC	5 **Hitman: Episodio 1** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	91 / 100 "Ya sea en solitario o bien acompañado de otros, es una apuesta sobre seguro"	84 / 100 "Un muy placentero regreso a Luxendarc, si bien decae algo por la sensación de 'déjà vu'"	82 / 100 "SUPERHOT es una experiencia muy innovadora que no olvidarás fácilmente"	84 / 100 "Un 'spin-off' que aporta un agradable aire fresco a la saga, aunque es lento"	75 / 100 "Una propuesta muy refrescante, lastrada por su modelo de negocio episódico"
IGN Web líder en Reino Unido	- / 10 "Intenta contar una historia y ofrece más elementos de rol de los que preveíamos"	7,1 / 10 "Hay elementos que funcionan, pero no logra atarlos tan bien como la primera entrega"	7,5 / 10 "Cuenta con unos puzles adictivos, pero no es muy variado y resulta cursi"	7,9 / 10 "El combate es divertido, pero se siente como un paso atrás respecto a Far Cry 4"	7,9 / 10 "Cuanto más juegas, más lo disfrutas: es un comienzo prometedor para el proyecto"
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	- / 10 "Ubisoft Massive ha tomado cosas de Destiny, pero también ha ido por otras vías"	- / 10 No disponible	7,75 / 10 "Su uso del tiempo bala demuestra que la acción no tiene por qué ser frenética"	8,75 / 10 "No hay explosiones ni armas de fuego, pero es de las mejores entregas de la saga"	6 / 10 "Somos optimistas en que será un buen juego, pero, por ahora, no es suficiente"
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	8 / 10 "Tiene problemas que frustran, pero no puedes dejar de jugar, sencillamente"	- / 10 No disponible	8 / 10 "Un juego inteligente, con elementos que requieren de análisis y compromiso"	8 / 10 "Su estilo primitivo puede ser un estorbo a veces, pero es fiel a la crudeza de la saga"	7 / 10 "Ofrece escenarios muy creíbles y una gran flexibilidad para abordar las misiones"
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	8 / 10 "Como secuela, es cautelosa, pero las cosas que acumula logran cautivar"	- / 10 No disponible	6 / 10 "Es un juego de supervivencia en el que tu existencia nunca llega a estar en duda."	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	- / 40	36 / 40	- / 40	- / 40	- / 40
NOTA MEDIA	86	81	79	78	71

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS ESPERADOS


1 PS4
Uncharted 4
El desenlace del ladrón ha sufrido un nuevo retraso, aunque, por suerte, esta vez ha sido de sólo quince días.
FECHA 10 de mayo


2 PS4 - Xbox One - PC
Dark Souls III
From Software nos volverá a sacar de nuestras casillas con otro RPG de dificultad desmedida. A morir tocan.
FECHA 12 de abril


3 PS4 - Xbox One - PC
Final Fantasy XV
El 30 de marzo, Square Enix concretará, por fin, qué día sale su esperado RPG, tras un larguísimo desarrollo.
FECHA 2016


4 PS4 - Xbox One
Kingdom Hearts III
Parece casi imposible que lo veamos en 2016, pero hay ganas de saber cómo continúa la historia de Sora.
FECHA Sin confirmar


5 PS4 - Xbox One - PC
Doom
Uno de los pioneros del shoot'em up se reseteará con un visceral viaje a las profundidades del infierno.
FECHA 13 de mayo


6 **Dragon Age Origins**
PS3 - Xbox 360 - PC


7 **Star Wars Battlefront**
PS4 - Xbox One - PC


8 **Tom Clancy's The Division**
PS4 - Xbox One - PC


9 **Golden Sun**
Gameboy Advance


10 **Life is Strange**
PS4 - One - PC - PS3 - 360

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

SAGAS DE RALLIES

Conducir por caminos accidentados es una sensación sin igual, y muchos videojuegos nos han permitido hacerlo sin necesidad de destrozar los amortiguadores o los bajos de nuestro coche.











10 Rally Cross

La primera PlayStation trajo consigo un gran avance para los juegos de velocidad poligonales, como *Ridge Racer*, que fue la primera piedra de toque de la consola. En este juego de rallies, que goza de muy buena fama hoy en día, competíamos contra cinco rivales cuerpo a cuerpo, en seis localizaciones con diversas variantes.

- CONSOLA PSOne
- COMPAÑÍA Sony
- AÑO 1997
- NOTA HC 70 85

9 World Rally Championship

No sólo Sega hacía grandes arcades de carreras. Aprovechando el tirón de los dos títulos mundiales que había ganado Carlos Sainz en 1990 y 1992, la mítica compañía española Gaelco lanzó este mueble con volante. La perspectiva era isométrica y había "checkpoints". Conducíamos el Toyota Celica que llevó a la gloria al "Matador".

- CONSOLA Recreativas
- COMPAÑÍA Gaelco
- AÑO 1993

8 Sébastien Loeb Rally Evo

Muchos juegos de rallies han tirado de los nombres de pilotos famosos, como éste de Milestone, que venía de hacer previamente cuatro entregas oficiales del WRC. ¿Qué mejor que aprovechar el tirón del mejor piloto de la historia? Además de tramos cronometrados, incluye rallycross y la subida a Pikes Peak.

- CONSOLA PS4 | Xbox One | PC
- COMPAÑÍA Milestone Studios
- AÑO 2016
- NOTA HC WEB 80

7 RalliSport Challenge 2

Esta exclusiva de la primera Xbox sacó el jugo técnico a la máquina de Microsoft y se aprovechó con gran acierto del juego en línea a través de Xbox Live, algo que, en esa época, aún no estaba tan extendido como ahora. Se incluían 40 coches reales y había todo tipo de pruebas, como carreras sobre hielo.

- CONSOLA Xbox
- COMPAÑÍA Microsoft
- AÑO 2004
- NOTA HC 153 89

6 Sega Rally 2

He aquí uno de las muchos arcades con los que Sega partía la pana en los salones recreativos. A lo largo de cuatro etapas, debíamos remontar desde la decimosexta posición hasta el primer puesto, con "checkpoints". Al adaptarse a Dreamcast, se añadieron modos y coches extra para alargar la duración.

- CONSOLA Recr. | Dreamcast
- COMPAÑÍA Sega
- AÑO 1999
- NOTA HC 97 93











5 V-Rally 2: Expert Edition

Llamado *Need for Speed: V-Rally 2* en Norteamérica, este juego de Eden Studios ofrecía un control y unos gráficos muy punteros. Para el recuerdo quedará su editor de pistas, que permitía hacer numerosas virguerías, definiendo tanto las curvas como la inclinación de los recorridos.

- **CONSOLA** DC | PSOne | PC
- **COMPAÑÍA** Infogrames
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 105** 90

4 WRC 4

A principios de siglo, el Mundial de Rallies tenía un tirón inmenso, con pilotos como Sainz, McRae, Gronholm, Burns, Loeb... Por eso, igual que hizo con la Fórmula 1, Sony adquirió la licencia del campeonato y puso al cargo a Evolution Studios, que firmó cinco entregas de gran calidad, en rigurosa exclusiva para PlayStation 2.

- **CONSOLA** PS2
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 158** 89

3 Richard Burns Rally

La crítica no lo valoró como se merecía, pero los más puristas de los rallies tienen en un altar a este simulador de cuidadas físicas, que, en su versión para PC, ha tenido un largo recorrido gracias a los "mods". Como otras sagas, tiró del nombre de un campeón del mundo para abrirse hueco entre el público.

- **CONSOLA** PS2 | Xbox | PC
- **COMPAÑÍA** SCi
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 154** 74

2 DiRT Rally

Tras muchos años huérfanos de un juego de rallies que fuera verdaderamente realista, Codemasters ha hecho las delicias de los fans con este simulador. Puede que no tenga la licencia oficial del Mundial de Rallies, pero no tiene rival en el género. Las físicas de los coches y la influencia de cada superficie tienen una calidad bestial.

- **CONSOLA** PS4 | Xbox One | PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 297** 92

1 Colin McRae Rally

Comparativamente, su heredero *DiRT Rally* es mejor, por pura evolución técnica, pero este juego sentó cátedra cuando salió a pista en 1998, y hay que reconocerle la brutal influencia que ha tenido en el género de los rallies. Cualquiera que lo catara en su día esbozará una sonrisa al oír el nombre de Colin McRae.

- **CONSOLA** PSOne | PC
- **COMPAÑÍA** Codemasters
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 82** 95



THE LEGEND OF ZELDA
30 AÑOS DE AVENTURAS LEGENDARIAS

Por Francisco Javier Cabal

Lo que comenz como el recuerdo de las tardes de aventura de un nio apellidado Miyamoto se ha convertido, treinta aos despus, en una de las sagas clave de Nintendo. ¿Lo sabes todo sobre ella?

Que Nintendo atesora un enorme talento en sus filas es algo innegable. Shigeru Miyamoto es uno de sus mayores activos, y siempre ha aplicado sus vivencias a los juegos que ha creado. Gracias a esta habilidad, hemos visto nacer a personajes como Mario (inspirado en el propietario de las antiguas oficinas de Nintendo America) y Chomp Cadenas (el perro de su vecino, siempre encadenado) o cmo sus aventuras de nio acabaran siendo una de las series ms aclamadas de la historia *The Legend of Zelda*.

Estas aventuras comenzaron en Sonobe (Kioto), una localidad nipona con bosques, lagos y cuevas. Ya de pequeo, Miyamoto desarroll gran aptitud para el dibujo (Walt Disney fue una gran influencia). Otra de sus inquietudes fue la exploracin, brjula en mano, de los alrededores de su casa. Estas experiencias las condens, aos despus, en el primer *Zelda*, un juego de lanzamiento para el "add-on" Famicom Disk, que tena como soporte unos disquetes especiales. Para ello, el grupo Research & Development 4 de Nintendo se puso manos a la obra para crear un juego que, segn Miyamoto, fuese "un jardn en miniatura donde el jugador pudiera aportar algo".

Un xito inesperado

As lleg el primer *Zelda*, que sent las bases de la saga, dando importancia a la aventura, las mazmorras y la exploracin con una perspectiva area. Nintendo no tena grandes esperanzas en su xito, pero las ventas superaron el milln de unidades en Japn en menos de un ao, a lo que se sumaran tres millones ms en otros territorios (y ayudando a la expansin de la consola). Debido a ese xito, en menos de un ao, se public la secuela *Zelda II The Adventure of Link*, en la que Miyamoto repiti como productor y guionista, pero arropado por un nuevo equipo, lo que afect a la jugabilidad se cambi la vista area por una perspectiva 2D con scroll lateral para los poblados, mazmorras... Tambin adopt detalles que lo acercaron al RPG, como la experiencia para subir nivel, profundiz en la trama y los orgenes de la Trifuerza, y dio a conocer a Link oscuro.

Tras cuatro aos, en 1991, justo uno despus del lanzamiento de Super Famicom (SNES), lleg *A Link to the Past*, que recuper la perspectiva area, pero de forma ms vistosa, gracias a la nueva consola. Los movimientos



Cuatro Padres para una Saga

1 EIJI AONUMA

Productor y director de la saga desde Ocarina.

Su trabajo agradó tanto a Miyamoto en *Ocarina* que le entregó el control de la saga. Ahora, es el máximo responsable del grupo Nintendo EAD 3, donde se crean todos los nuevos *Zelda*.

2 SHIGERU MIYAMOTO

Creador, director y productor

El creador de *Zelda* se inspiró en su propia infancia para crear la saga. Aunque ya no la dirige, tiene la última palabra en las decisiones referentes a ella.

3 KOJI KONDO

Compositor.

Lleva ligado a la saga *Zelda* desde sus inicios y ha creado algunos de sus temas más reconocibles.

4 TAKASHI TEZUKA

Codirector y supervisor.

Cocreador y diseñador gráfico del primer *Zelda*, dirigió entregas tan importantes como *A Link To The Past*. En la actualidad, es el director general de EAD.

como el ataque circular o elementos como la espada maestra y los mundos paralelos, recurrentes en la saga, hacen, aqu, su primera aparicin.

¿Ms Zelda en Super Nintendo?

En Occidente, no vimos ms entregas para SNES, pero en Japn se publicaron dos ms, a travs del sistema BS-X Satellaview (un "add-on" que permita descargar juegos por satlite) el "remake" del primer *Zelda* y la continuacin de *A Link To The Past* subtitulada *Ancient Stone Tablets*, dividida en cuatro episodios semanales (s, ya existan los juegos episdicos), aunque no forma parte del canon de la saga. En ambos casos, el hroe fue la mascota de Satellaview (un chico con gorra y sin nombre).

GameBoy, la porttil de Nintendo, tambin cont con su propio *Zelda*. Desarrollado en 1993, *Link's Awakening* respet las seas de identidad »

Los Repudiados





1 LINK: THE FACES OF EVIL
◆CD-I ◆1993

Juego de acción y plataformas con una alta dificultad y escenas de vídeo basadas en dibujos animados y realizadas de forma totalmente lamentable.

2 ZELDA: THE WAND OF GAMELON
◆CD-I ◆1993

Lanzado al tiempo que el anterior, comparte un desarrollo muy parecido, sólo que, en esta ocasión, manejamos a Zelda. Los dibujos no mejoran.

3 ZELDA ADVENTURES
◆CD-I ◆1993

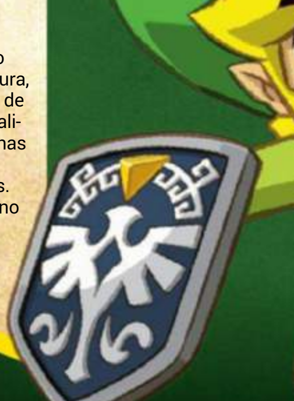
Zelda repite protagonismo en esta aventura, que hace uso de gráficos digitalizados y escenas de vídeo con actores reales. No lo veas si no quieres tener pesadillas.

» de la saga, pero es de las pocas entregas que no transcurren en Hyrule. El objetivo era reunir ocho instrumentos musicales mgicos para escapar de la isla en la que nos encontrbamos.

Y lleg el salto a las 3D...

Pasaron cinco aos y, a finales de 1998, *Zelda* dio el salto a las 3D con *Ocarina of Time* para Nintendo 64. Utiliz el motor grfico de *Super Mario 64* modificado e introdujo los ciclos da-noche o un control adaptado al mundo 3D (el Z-targeting nos permita fijar al enemigo, saltos automticos...). Tras este captulo, Miyamoto cedi el control de la saga a Eiji Aonuma. Slo pasaron catorce meses de desarrollo y, en 2000, lleg otra entrega para N64 *Majora's Mask*. Este breve perodo de desarrollo se debi a que se "recicl" parte del trabajo de *Ocarina of Time*, incluyendo modelados de personajes y escenarios. El uso del Expansion Pak fue obligatorio, lo que mejor la resolucin de las texturas y ampli el campo de visin.

Los dos siguentes captulos llegaran en 2001 a GB Color, de la mano de Flagship (compaa ligada a Capcom y cocreada con Sega y Nintendo) *Oracle of Ages*, ms centrado en los puzles, y *Oracle of Seasons*, que hizo hincapi en la accin. Ambos ttulos podan interconectarse con el Cable Link (o con contraseas) para ver al autntico final del juego. Un ao despus, se lanz el primer *Zelda* de GBA, una reedicin de *A Link to the Past*, junto a *Four*



La Línea Tempora de a Saga

La saga *Zelda* ha estado mucho tiempo sin una cronología definida, ya que sus distintas entregas han sido inconexas tanto en el tiempo como en su argumento. Hasta el lanzamiento del libro "Hyrule Historia", se desconocía el orden exacto.



The Legend of Zelda: Skyward Sword
◆Wii ◆2011



The Legend of Zelda: The Minish Cap
◆GBA ◆2004



The Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords
◆GBA ◆2002



The Legend of Zelda: Ocarina of Time
◆Nintendo 64
◆1998







Swords, que introdujo la leyenda de la Espada Cudruple (una excusa para plantear un cooperativo para cuatro).

Los tiempos de GameCube

En 2002, tambin lleg *Wind Waker*, que se distingui por sus grficos "cel shading" y su aire de peli de animacin (no faltaron crticas que lo tacharon de infantil). *Wind Waker* se diferenci del resto de la saga porque se desarrollaba casi por completo en el mar. Un ao despus, Nintendo volvi a reorganizar sus equipos internos y el grupo 3 de EAD qued encargado de la serie *Zelda*. As, en 2004, lleg *Four Swords Adventures*, tambin para GC, que ampli la experiencia multijugador iniciada en GBA. Al menos, esta vez, tendramos la opcin de jugar en solitario en el modo Hyrule Adventure.

En 2004, la saga lleg a su fin en GBA, con otro juego de Flagship (ltimo ttulo codesarrollado con Capcom), *The Minish Cap*, que, como novedad jugable, tena a Ezer, un sombrero que reduca de tamao a Link, y que cerr la Leyenda de la Espada Cudruple.

La ltima entrega para GC se retras casi un ao, para que saliera a la vez en Wii. As, en 2006, se lanz *Twilight Princess*, que usaba el motor de *Wind Waker* tuneado y en el que manejbamos a un Link adulto capaz de convertirse en lobo (Link tambin se transform en animal en *A Link to the Past*). Fue el primer *Zelda* que tuvo la banda sonora orquestada por completo. »

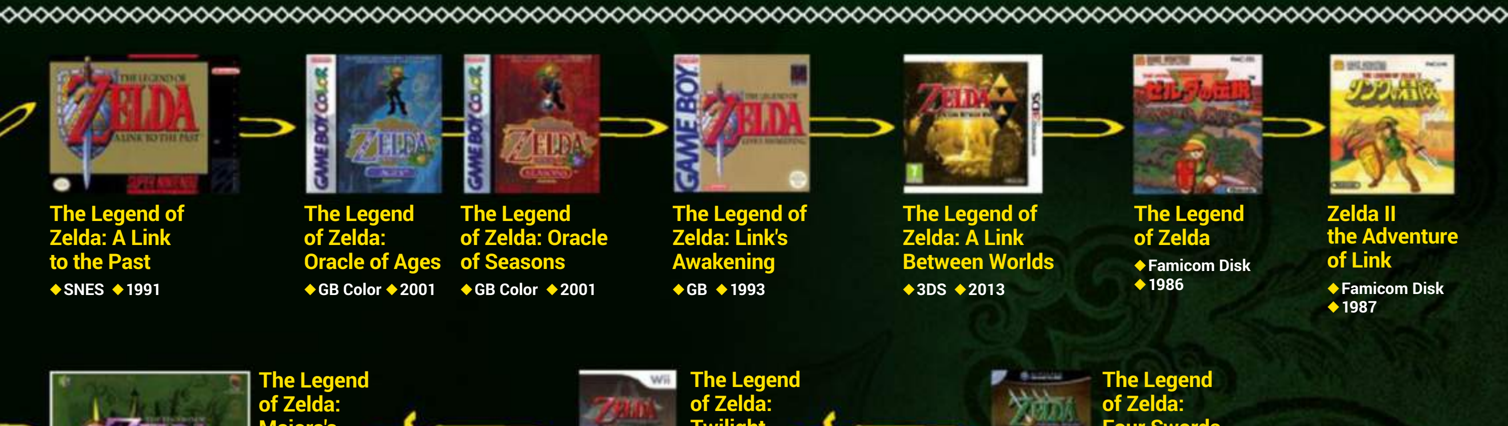
Una Serie en Expansión: Los "Spin-Off"

De la saga han surgido todo tipo de juegos y raras aplicaciones, como *Dekisugi Tingle Pack*, alejadas de las aventuras de Link.

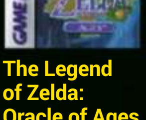




1. FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND. Una aventura protagonizada por Tingle, un personaje de *Majora's Mask*, y con algunos guiños a la saga.
2. TINGLE'S BALLOON FIGHT DS. Un juego que sólo se podía conseguir en el Club Nintendo nipón, un "remake" del clásico de NES *Balloon Fight* con Tingle.
3. IROZUKI TINGLE NO KOI NO BALLOON TRIP. Secuela del primer juego de Tingle que continúa las aventuras de este personaje y que nunca salió de Japón, a pesar de sus buenas críticas
4. LINK'S CROSSBOW TRAINING. Disparos sobre raíles para Wii, basados en el mundo de *Twilight Princess*. Incluía un periférico-ballesta (el Wii Zapper).
5. HYRULE WARRIORS. Juego estilo "musou", obra de Koei Tecmo, en el que luchamos contra ejércitos de enemigos con varios personajes de la saga.



The Legend of Zelda: A Link to the Past
◆SNES ◆1991

The Legend of Zelda: Oracle of Ages
◆GB Color ◆2001

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
◆GB Color ◆2001



The Legend of Zelda: Link's Awakening
◆GB ◆1993



The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
◆3DS ◆2013



The Legend of Zelda
◆Famicom Disk
◆1986



Zelda II the Adventure of Link
◆Famicom Disk
◆1987



The Legend of Zelda: Majora's Mask
◆Nintendo 64
◆2000



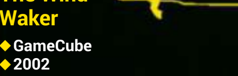
The Legend of Zelda: Twilight Princess
◆GameCube / Wii
◆2006



The Legend of Zelda: Four Swords Adventures
◆GameCube
◆2004



The Legend of Zelda: The Wind Waker
◆GameCube
◆2002





The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
◆DS ◆2007





The Legend of Zelda: Spirit Tracks
◆DS ◆2009

Un Fenómeno que no Cesa: E Merchandising

No sólo la saga Zelda es un éxito para Nintendo. El merchandising asociado a ella es también una gran fuente de ingresos. El lanzamiento de un nuevo episodio de la saga es una oportunidad única para encontrar objetos exclusivos que van desde colgantes y llaveros adornados con motivos de la saga a ropa de baño y sudaderas decoradas con los colores del atuendo de Link. Además, objetos como caramelos, peluches o "Legos" están dirigidos a los fans de todas las edades. También existen curiosidades, como un Monopoly de *Zelda* o máquinas y relojes Game & Watch que, hoy en día, resultan bastante caros, por su antigüedad. Por último, las figuras coleccionables amiibo sirven para desbloquear ciertos elementos y curiosidades en los últimos juegos de la saga.

» Las dos siguientes entregas fueron para DS *Phantom Hourglass*, en 2007, y *Spirit Tracks*, en 2009. Ambas contaron con un aspecto grfico y argumental ligado a *Wind Waker* y utilizaron las peculiaridades de la consola, como el micro, para resolver ciertos puzles. En el primero, disponamos de un barco y nos acompaaba Tetra. En el segundo, de un tren, y la compaera fue Zelda (segn la cronologa oficial, la primera vez que podamos manejarla).

La saga se despidi de Wii en 2011 con un Link adulto en *Skyward Sword*. Monolith Soft (*Xenoblade Chronicles*) ayud en el desarrollo, y el uso del Wiimotion Plus, ms preciso detectando el movimiento, fue obligatorio. Los grafistas se inspiraron en las obras de Czanne para dotar al juego de mayor colorido y la BSO, de nuevo orquestada, tena detalles como el tema central, que es la nana de Zelda invertida. En 2013, le sigui *A Link Between Worlds* para 3DS, que jug con el efecto 3D y un hechizo que transformaba a Link en una pintura. Su desarrollo fue tortuoso, con un pam de un ao incluido. En 2015, lleg *Tri Force Heroes*, que, de nuevo, apost por el cooperativo.

Tras vender mas de 80 millones de copias a lo largo de treinta aos, sin contar "remakes" ni juegos no cannicos, las andanzas de Link estn lejos de terminar. Este ao, lo veremos en una entrega original para Wii U (y puede que en la futura NX). Sea cual sea su destino, nadie duda que, all donde asome Link, las aventuras ms grandiosas estn garantizadas. ■



Tan sólo seis entregas se han remasterizado en treinta años. Algunas, como la entrega de GBC, añadieron una paleta de colores o una mazmorra nueva. En Cube, se añadió la llamada *Master Quest*, versión inédita de *OoT* hasta se momento. En 3DS, se han remozado *OoT* y *Majora's Mask*, y, en Wii U, *Wind Waker* y *Twilight Princess*, con gráficos y texturas en HD.



Remasterizando e Fenómeno









30 AÑOS REP ETOS DE CURIOSIDADES

1 **The Legend of Zelda:** ***Twilight Princess*** se retrasó casi un año con respecto a la fecha inicial de lanzamiento en GameCube, para que pudiese ser portado y convertirse en título de lanzamiento de Wii.

2 **La Game & Watch** de *Zelda*, lanzada el 26 de agosto de 1989, fue la penúltima máquina de la serie antes de cesar la producción de las mismas.

3 **El personaje** de Link esta inspirado en Peter Pan.

4 **Legend of Zelda** cuenta con un "remake" lanzado sólo en Japón para Satellaview.

5 **Si os fijais bien,** comprobaréis que el aspecto de Tingle es muy parecido al de Koji Kondo, y es porque se inspira en él (un regalo de Miyamoto).



6 **La version de Legend of Zelda** para Famicom Disk incluía comandos de voz que podíamos usar gracias al micrófono incluido de serie en el pad, para espantar a Pols Voice (un enemigo que no soportaba el ruido). Esto se eliminó de la version que llegó a Europa, aunque se incluyó en el manual del juego, lo que indujo a más de un error.

7 **Recientemente, un jugador invidente** ha conseguido terminarse *Ocarina of Time*, después de dedicarle cuatro años de ardua labor.

8 **La versión de Famicon Disk de Zelda** tiene mejor sonido que el cartucho que nos llegaría a Europa o EE.UU., gracias al canal de sonido extra del que dispone la Famicom.

9 **El nombre de Zelda** proviene de la esposa del novelista Scott Fitzgerald.

10 **El famoso actor, ya fallecido, Robin Williams** era un auténtico fan de la saga, hasta el punto de llegar a poner el nombre de Zelda a su hija, con la que realizó varias campañas de publicidad para Nintendo.

11 **Sólo dos títulos de la saga** han llegado antes a Europa que al resto del mundo: *The Minish Cap* y *Skyward Sword*.

12 **Los nombres de los siete sabios** que tenemos que rescatar en *Ocarina of Time* provienen de los nombres de los pueblos que componen *Legend of Zelda 2: The Adventure of Link*.

13 ***Las primeras copias de Ocarina of Time*** incluían sangre roja en algunas escenas (en la versión japonesa). En las siguientes tiradas, se modificó por sangre de color verde para pasar la clasificación por edades.



14 ***Ocarina of Time*** es el juego con mejor crítica y puntuaciones de toda la saga (en Metacritic tiene 99 de nota media, por ejemplo).

15 **Hay un "bug" en *Link's Awakening*** que provoca terminar el juego en cuatro minutos.

16 **En la version de Wii de *Twilight Princess*,** Link maneja la espada con la mano diestra, para coincidir con la mano que sujetamos el Wiimote (la mayoría de jugadores). Sin embargo, en la entrega de GameCube, Link es zurdo (Miyamoto también lo es), como en todos los capítulos de la saga. Además, las mazmorras de las dos versiones difieren, debido a un efecto espejo entre ellas.

17 ***Ura Zelda*** iba a ser un disco de expansión de *OoT* para el fallido 64DD. Se transformó en *Majora's Mask*, y su desarrollo duró catorce meses.

18 **En el modo Second Quest** del primer *Zelda*, la forma de las cinco mazmorras iniciales dibuja la palabra ZELDA.

19 **El primer cartucho** con la opción de grabar partida fue *The Legend of Zelda*.

20 **Fumito Ueda es un fan incondicional** de la saga y ha admitido que parte de la inspiracion de sus juegos (*ICO*, *Shadow of the Colossus*) proviene de ella.

21 **Nintendo España se llevó tal cantidad** de palos por no traducir *Ocarina of Time* en N64 que sería el punto de inflexión para cambiar esta política y comenzar a traducir juegos.

22 **El título menos vendido** de la saga es *Four Swords Adventures*, para GameCube.

23 **Los Zora,** la famosa raza acuática, comenzaron siendo enemigos de Link, hasta *Ocarina of Time*.

24 **El nombre de la yegua de Link,** Epona, proviene de la diosa celta de los caballos.

25 ***Ocarina of Time*** comenzó a desarrollarse en Super Nintendo para, finalmente, terminar en N64.

26 **Eiji Aonuma decidió darle** el aspecto "cel shading" a *The Wind Waker* en honor al nacimiento de su hijo, al que le dedicaría el juego.

27 ***Ocarina of Time* es el último juego de la saga** que ha dirigido Shigeru Miyamoto, hasta el momento.

28 **Ganondorf es el enemigo final** más repetido de la saga, pero existen hasta nueve más.

29 **El único título de la saga** que no lleva en el título "*The Legend of Zelda*" es *Zelda II: The Adventure of Link*.

30 **Octorok es el único personaje,** junto con Link, que ha salido en todos los episodios de la saga.

Así hab amos de a Saga en Hobby Conso as

The Legend of Zelda ha ocupado muchas páginas (de avances y análisis de cada entrega), así como portadas, en Hobby Consolas. La primera se remonta al ya lejano número 87, y fue para el análisis de *Ocarina of Time* (portada que se repitió en el número 237, con el lanzamiento de la remasterización para 3DS). Además, así hemos puntuado cada entrega de la saga...





THE LEGEND OF ZELDA

A Link to the Past	HC 16	96
Link's Awakening	HC 26	92
Ocarina of Time	HC 87	98
Majora's Mask	HC 111	90
Oracle of Ages / Seasons	HC 121	95
A Link to the Past & Four Swords	HC 139	96
The Wind Waker	HC 139	95
The Minish Cap	HC 159	95
Four Swords Adventures	HC 160	85
Twilight Princess	HC 182	95
Phantom Hourglass	HC 194	96
Spirit Tracks	HC 220	96
Skyward Sword	HC 243	97
A Link Between Worlds	HC 269	94
Tri Force Heroes	HC 292	87

RETRO HOBBY

JUEGO METAL SLUG

AÑO 1996 **COMPAÑÍA** Nazca Corporation **FORMATOS** Neo-Geo

METAL SLUG
SUPER VEHICLE-001

EL ARTE PIXELADO DE LA GUERRA

Todo comenz en 1994, cuando un grupo de integrantes de la venerada Irem, cansados de la inactividad de la compaa, decidieron fundar Nazca Corporation y probar suerte. Apodos crpticos, para una poca crptica como la de las "coin-ops", y algunos nombres confirmados formaron un excelso equipo de quince personas entre las que destacaban MeeHer, Kazuma Kujo (KIRE-NAG), Akio, Susumu, Takushi Hiyamuta (HIYA!) o Hamachan. Diseadores, grafistas, compositor y programador, respectivamente. Sus logros en Irem, con aportaciones grupales o individuales, se tradujeron en ttulos como *Air Duel*, *Hammerin' Harry*, *Cosmic Cop*, *Hook*, *Major Title 2*, *Gunforce*, *Ninja Baseball Bat Man* y, principalmente *Undercover Cops*, *In The Hunt* y *Gunforce 2 / GeoStorm*. Estos tres ltimos ya mostraban ese estilo grfico tan detallado que muy pronto se convertira en marca de la casa. De hecho, *In The Hunt* (1993) es denominado, cariosamente, como el *Metal Slug* submarino y *Gunforce 2* (1994), como *Metal Slug Zero*, ya que sirvi de inspiracin para la gestacin del primer episodio de la saga.

Gunforce 2 era un run and gun de pura cepa para dos jugadores de impresionante factura tcnica, en el que montabas sobre vehculos, rescatabas prisioneros, chicas en este caso, y manejabas un buen arsenal. El diseo de los jefes y la animacin de las explosiones delataban al equipo humano detrs del software y, si profundizbamos en el audio, descubramos algunos efectos, como los gritos de los soldados enemigos, prcticamente idnticos.

Neo-Geo y sus eternas 2D

Nazca Corporation desarroll *Metal Slug* para un sistema de largo recorrido como Neo-Geo y en una lnea temporal complicada, en la que las 3D marcaban el camino. Pero la idea principal



METAL SLUG ES PURA **ARTESANÍA** DIGITAL EN MOVIMIENTO

20 AÑOS EN PIE DE DE GUERRA

Metal Slug nació para los salones recreativos, pero no ha querido perderse el resto de formatos.

1996



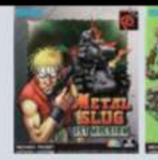
METAL SLUG
Neo-Geo siempre era sinónimo de muchos megabits, en este caso 193. Apareció en MVS, AES y CD.

1998-2003



METAL SLUG 2-5
El equipo original acabó su periplo con *Metal Slug 3*. El *4* y el *5* fueron desarrollados por otras compañías. Todos aparecieron en MVS y AES.

1999-2000



METAL SLUG 1ST / 2ND MISSION
Dos maravillas para Neo-Geo Pocket. Jugabilidad perfecta, niveles variados, gráficos entrañables, animación fluida...

2004



METAL SLUG ADVANCE
La barra de energía sustituyó a las vidas y podíamos conseguir hasta 100 cartas.

2006



METAL SLUG 6
El sexto capítulo fue creado para la placa Atomiswave de Sammy. Apareció para PS2 en Japón.





La idea primigenia era que el protagonista del juego fuera Metal Slug, el supervehículo 001, pero, al testear el producto finalizado con jugadores, no se alcanzó el resultado esperado y hubo que añadir a Marco y Tarma.

estaba clara crear un arcade de accin de temtica blica, atractivo a la vista, con gran sentido del humor, pero, a la vez, realista. Aunque el protagonismo estaba destinado inicialmente para la babosa metlica 001 (bautizada as por MeeHer), acab recayendo tambin en Marco y Tarma. "Detalles" de ltima ho - ra aparte, Nazca molde una pequea obra de arte del gnero run and gun, atrapada en un entorno grfico artesa - nal sobresaliente. Era un maravilloso universo pixelado, compuesto por seis fases, en el que convivan en perfec - ta armona animaciones de ensueo, enemigos muy humanos, prisioneros con nombre propio, melodas rtmicas, pesadillas mecanizadas en forma de jefazos y multitud de efectos grficos que ensalzaban el ya veterano hardware de Neo-Geo y ponan la piel de gallina.

El buen hacer de Nazca hizo que fuera absorbida por SNK dos aos despus de su gnesis, para continuar su trayecto - ria hasta el tercer captulo de la saga. *Metal Slug* reinvent las 2D en un mun - do gestionado por polgonos.



Uno de los deseos de Nazca era que lo disfrutáramos en compañía. Si lo acabas en cooperativo, el final es diferente.



Kazuma Kujo, diseñador, reconoce que una gran fuente de inspiración fue "Daydream Note", de Hayao Miyazaki.

ASÍ **HABLAMOS** DE ÉL EN HC...

HOBBY CONSOLAS 57-58 **AÑO** 96



METAL SLUG





"SNK QUIERE HACERNOS REÍR"

En la sección Arcade Show, destinada a las novedades de los salones recreativos del momento, apareció en grandes titulares, y acompañando a *NBA Hang Time*, una reseña de la nueva locura de SNK. Se destacó que la compañía de Osaka era especialista en juegos de lucha y que *Metal Slug* suponía una auténtica sorpresa, además de encasillar incorrectamente a la creación de Nazca dentro los beat'em up. Se hizo referencia a las grandes dosis de sentido del humor que derrochaba y se hizo hincapié en que el diseño de los dibujos recordaba al de los cómics de Súper López. En Hobby Recomienda, se animó al lector a probar juegos divertidos, más allá de las consagradas "coin-ops", como esta interesante joya llamada *Metal Slug*.



2006



METAL SLUG
SNK Playmore cometió la osadía de llevar la saga a las 3D. El resultado fue bastante pobre.

2007



METAL SLUG ANTHOLOGY
Los seis primeros *Metal Slug*, *X* incluido, para PS2, PSP y Wii, más algunos extras.

2008-2010



METAL SLUG 7 / XX
Las portátiles del momento se hicieron con la exclusiva del séptimo capítulo. Primero salió en DS y, más tarde, en PSP, como *XX*, con modo multijugador.

2014-2016



METAL SLUG DEFENSE / METAL SLUG ATTACK
Un tower defense que aprovecha la temática y el carácter humorístico de la saga. La secuela, *Attack*, conmemora el vigésimo aniversario.

2013-2015





¡MÁS METAL SLUG, ESTO ES LA GUERRA!
Pero el legado de la saga no acaba aquí, ya que en Corea del Sur fue lanzado *Metal Slug Revolution* y estuvo a punto de aparecer *Metal Slug Zero Online*. Como curiosidad, cerramos el repaso con una tragaperras de *Metal Slug 3*.

HYPERBOY
◆**Sistema:** Game Boy
◆**Año:** 1991 ◆**Precio:** 3.995 ptas.

1 **La excusa perfecta** para convertir la Game Boy en una pequeña recreativa. Este invento de Konami ampliaba la pantalla con lupa, añadía luz e incorporaba patas ajustables y altavoces.

ACTIVATOR
◆**Sistema:** Mega Drive
◆**Año:** 1993 ◆**Precio:** 80 $





3 **Jugar con el cuerpo** adquirió una nueva dimensión con este controlador octogonal que se colocaba en el suelo y utilizaba sensores infrarrojos para interpretar tus movimientos. Había versión para recreativa con más sensores para *Dragon Ball Z V.R.V.S.*

MANDOS DENSHA DE GO!
◆**Sistemas:** PS, Saturn, N64, DC...
◆**Año:** 1997 ◆**Precio:** 5.800 ¥

2 **Conducir un tren** fue posible gracias a Taito y a su saga ferroviaria nacida en los salones recreativos, desde líneas urbanas hasta el Shinkansen. Hay mandos de todo tipo y para casi todas las consolas.



SATELLAVIEW
◆**Sistema:** Super Famicom
◆**Año:** 1995
◆**Precio:** 14.000 ¥

4 **Daba conexión vía satélite** con la estación St. GIGA en un horario definido de tarde para descargar juegos, recibir noticias y mucho más. Aunque algunos creen que fue un fracaso, el servicio duró cinco años y aparecieron más de 110 juegos.

DONKEY KONG BONGOS
◆**Sistema:** GameCube
◆**Año:** 2003
◆**Precio:** 34,95 €

5 **Una idea genial** para relajar tensiones y seguir el ritmo con los tres *Donkey Konga* (el tercero sólo salió en Japón) y *Donkey Kong Jungle Beat*, de GameCube. Los *Donkey Konga* nos retaban a seguir patrones musicales con diferentes tipos de canciones y *Jungle Beat* ofrecía un sencillo entorno plataformero.

PERIFÉRICOS

TAN IMPOSIBLES COMO INCREÍBLES (y II)

Al aumentar la potencia del hardware, los periféricos también evolucionaron...

El mes pasado, despedamos el bodegn de perifricos curiosos con PC Engine, as que toca volver a finales de los 80 para repasar un panorama invadido por perifricos de Game Boy. La popularidad y las ventas de la mquina avivaron las mentes de algunas "third parties", como Konami, para generar apuestas simpticas, como una minirrecreativa **(1)** que alojaba en su interior a la porttil de Nintendo. A esto, haba que sumar otros ejemplos, como altavoces externos o artefactos como el Handy Boy o el BoosterBoy, que convertan a las Game Boy en autnticos Transformers. Las maquinas de 16 bits tambin experimentaron el auge de los accesorios, encabezado por mandos de todo tipo y color, que casi nunca superaban la calidad y la precisin del original adems de propuestas tecnolgicas ms ambiciosas del tipo Activator **(3)** para Mega Drive o un curioso adaptador para SNES que permita a los usuarios japoneses descargar juegos a determinadas horas va satlite **(4)**, sin olvidar la interesante propuesta del mdem **(7)** para la 16 bits de Sega, que ya ofreca partidas multijugador online.

Más cerca del presente

Con la llegada de PlayStation y Saturn, comenzaron a aparecer mandos que replicaban los que utilizbamos en las recreativas de turno, y para todo tipo de gneros, desde lucha hasta simuladores de trenes **(2)**, aviones e, incluso, excavadoras **(13)**. Por supuesto, no podan faltar las apuestas fallidas por instaurar formatos ms econmicos que el cartucho, como el 64DD **(6)**, o curiosidades excesivamente aparatosas, como el controlador de *Steel Battalion* **(17)**, que tan slo serva para un par de juegos. Kinect, ya en Xbox 360, intent introducir un nuevo control total sobre los juegos que gener perifricos extremos, como una barca hinchable **(15)**.

Y respecto a los perifricos musicales, ¿quin no recuerda esos aos locos de *Guitar Hero* y *Rock Band*? Los ecos de esa etapa todava resuenan, al igual que las maracas de Dreamcast **(14)** o los bongos de GameCube **(5)**. Por cierto, ¿qu nos deparar la realidad virtual?



64DD
- **Sistema:** Nintendo 64
- **Año:** 1999 **Precio:** 30.000 ¥

6 Primero fue la abreviatura de Dynamic Drive y, luego, Disk Drive. Este sistema de expansión permitía utilizar discos magnéticos de 64 MB y, en sus catorce, meses de vida acogió sólo una decena de programas.



MEGA DRIVE MODEM
- **Sistema:** Mega Drive **Año:** 1990 **Precio:** 12.800 ¥

7 Con este elegante módem, se podía acceder, en Japón, a Meganet, el primer servicio multijugador online de Sega. Los juegos —aparecieron veinticuatro, muchos en exclusiva— tardaban en descargarse entre cinco y ocho minutos.

POCKET SONAR
- **Sistema:** Game Boy
- **Año:** 1998 **Precio:** 14.800 ¥



8 Este singular periférico de Bandai permitía a los amantes de la pesca deportiva localizar peces hasta a veinte metros de profundidad. Llevaba incluido un minijuego de pesca.



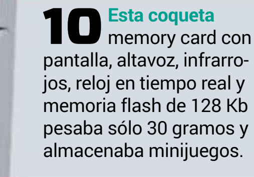
MEGA CD KARAOKE
- **Sistema:** Mega CD
- **Año:** 1992
- **Precio:** 19.800 ¥

9 En Japón, todas las consolas han tenido karaoke, y el Mega CD de Mega Drive no iba a ser menos. Incluía micro y sumaba otra fuente de alimentación al aparatoso triple combo.



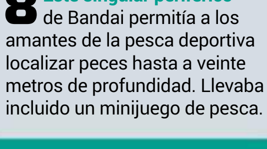
POCKETSTATION
- **Sistema:** PlayStation
- **Año:** 1999
- **Precio:** 3.000 ¥

10 Esta coqueta memory card con pantalla, altavoz, infrarrojos, reloj en tiempo real y memoria flash de 128 Kb pesaba sólo 30 gramos y almacenaba minijuegos.



JOGCON
- **Sistema:** PlayStation
- **Año:** 1998
- **Precio:** 3.990 ¥

11 Después del Ne-Gcon, Namco ideó otro mando exclusivo para PlayStation y su *R4: Ridge Racer Type 4*. La especie de volante o dial central contaba con "force feedback". Era compatible con *Ridge Racer V* de PS2.



FISHING CONTROLLER
- **Sistema:** Dreamcast
- **Año:** 1998
- **Precio:** 60 €

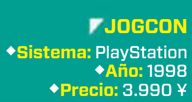
12 Seguimos de pesca, pero, ahora, en Dreamcast, con un divertido periférico en forma de caña que vibraba y recogía sedal. Es compatible con seis juegos de pesca y con... ¡*Virtua Tennis*



MANDO POWER SHOVEL
- **Sistema:** PlayStation
- **Año:** 2000
- **Precio:** 6.000 ¥



13 Si soñaste con manejar una excavadora con tu PlayStation, Taito te lo ponía fácil en Japón con este mando heredado del *Power Shovel Simulator* de recreativa. Servía en PS2.







SAMBA DE AMIGO
- **Sistema:** Dreamcast
- **Año:** 2000
- **Precio:** 19.990 ptas.

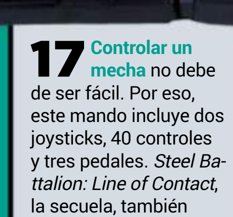
14 Sonic Team inventó este simpático videojuego musical y, tras el éxito en los recreativos, le tocó el turno a Dreamcast con estas maracas menos sofisticadas.

GAME BOAT
- **Sistema:** Xbox 360
- **Año:** 2010 **Precio:** 34,99 €



15 Con barca y a lo loco. Si querías sacar provecho a *Kinect Adventures* y al salón de tu casa, nada mejor que esta barca hinchable, réplica a escala real (150x150 cm.) de la que aparece en el juego.

STEEL BATTALION
- **Sistema:** Xbox
- **Año:** 2003
- **Precio:** 32.000 ptas.

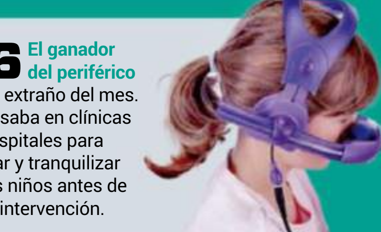


17 Controlar un mecha no debe de ser fácil. Por eso, este mando incluye dos joysticks, 40 controles y tres pedales. *Steel Battalion: Line of Contact*, la secuela, también hizo uso de él.



DREAMCAST MICROPHONE
- **Sistema:** Dreamcast
- **Año:** 1999
- **Precio:** Regalo de suscripción

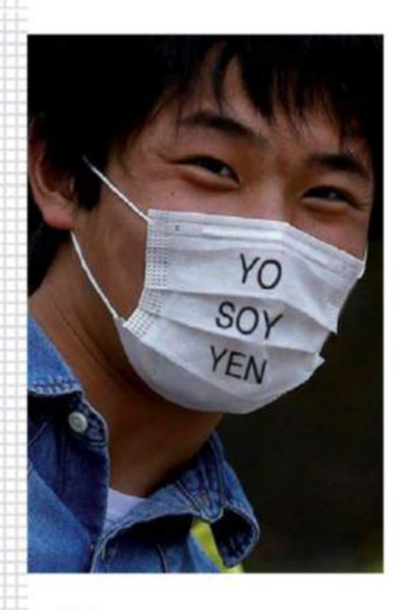
18 Se conectaba al puerto de las VMU y fue ideado para el juego *Seaman*, aunque también era compatible con *Alien Front Line* y *Planet Ring*.





PEDISEDATE
- **Sistema:** Game Boy
- **Año:** 2009
- **Precio:** N/D

16 El ganador del periférico más extraño del mes. Se usaba en clínicas y hospitales para sedar y tranquilizar a los niños antes de una intervención.



“La última moda en Japón es protegerse de la polución con estas máscaras, pero ahora con mensajitos, como esta de: Yo soy Yen. Me halaga, pero ¿cómo va a proteger su identidad secreta tapándose la boca? ¿quién se cree? ¿Superman?”

Yen

Yen te responde

¡Marchando un anlisis retro de Yen, oiga!

Hola Yen, quería saber qué opinión tienes respecto a Indiana Jones y la Maquina Infernal. A mí ha sido un juego que ha marcado mi vida gamer, ya que tan solo con 6 años me destruía el "coco" pensando cómo pasar algunos de los niveles de este juego. También me parece un juego muy bien elaborado tanto gráficamente como en ambientación y con una historia apasionante:

■ ¿Veremos algn da en Hobby Consolas un retro reportaje o mencin especial de este fantstico juego?

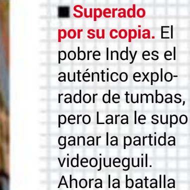
No s si lo vers en alguna de nuestras secciones retro o en la propia revista Retro Gamer en un futuro, son cosas que estn fuera de mi jurisdiccin, pero yo s que te voy a hacer un pequeo anlisis para cumplir tus deseos al menos en parte. A ver, yo creo que es un juego bastante correcto, que trataba de seguir el buen camino que haba marcado Lara Croft con el primer *Tomb Raider* y cuyas mayores virtudes fueron una historia bastante chula, unos escenarios tremendamente variados y la variedad de situaciones que nos haca vivir. Eso s, el apartado grfico, que usaba el ya por entonces aejo motor de *Jedi Knight*, estaba algo desfasado (ms en PC que en Nintendo 64, plataforma en la que quizs lo jugaste) y, por otro lado, el control era bastante ms tosco que en las aventuras de la imitadora de Eidos.

Marc Rodrguez



■ **Tierras salvajes.** La moda de los juegos de acción cooperativos no para de crecer. Primero *Destiny*, ahora *The Division* y Ubisoft ya está preparando este *Wildlands*, que además será un mundo abierto.





■ **Superado por su copia.** El pobre Indy es el auténtico explorador de tumbas, pero Lara le supo ganar la partida videojueguil. Ahora la batalla es entre ella y Nathan Drake.

Lanzamientos con retrasos salvajes

Hola Yen. De nuevo, gracias por aclararme las dudas, pero tengo más, como estas dos:

■ ¿Se sabe algo de *Ghost Recon Wildlands*? ¿Cuntos retrasos crees que tendr? Yo digo que, como mnimo, 2.

Pues la verdad es que el juego tiene una pinta tremenda pero, efectivamente, en Ubisoft no han dicho esta boca es ma para concretar, al menos diciendo el ao, su salida. En mi opinin, eso eso es sntoma

LA PREGUNTA DEL MES

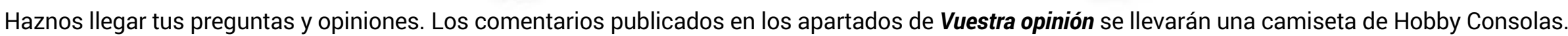
¿Crees que Microsoft ha tirado la toalla con Xbox One?

■ Hola Yen, viendo el panorama de retrasos y de prdida de exclusividades respecto al PC que est teniendo Xbox One ¿Crees que Microsoft ya ha tirado la toalla con Xbox One y est pensando en cmo sacar tajada esta generacin aunque sea en PC?

Hombre, algo de eso hay. Microsoft ve que la generacin se le escapa y quiere sacar el mximo partido posible a su podero en PC con Windows 10. Entiendo que los jugadores de Xbox One sientan que cada vez hay menos razones para comprarse una One si ya juegas habitualmente en un PC, pero no lo veo tan apocalptico. PS4 tambin tiene un gran nmero de exclusividades, con respecto a Xbox One, que tambin saldrn en PC, y a nadie parece importarle. Aun as, la realidad es la que es, y creo que el nico gran golpe en la mesa que podra dar Microsoft sera anunciar que tambin se podr jugar a los juegos de PC en Xbox One, lo que hara que PS4 perdiera muchas exclusividades en consola.

Albert Samper









Las locuras de Suda 51. Su nuevo juego, *Let it Die*, será un free-to-play de acción desenfrenada. Si morimos, iremos a parar a la partida de otros jugadores.

de que llegar a principios de 2017 pero, viendo el juego, el desarrollo parece tan avanzado que no me extraara nada que llegase en 2016. Esa es mi apuesta.

¿Por qu no aparece en la nueva Hobby cuando sale la siguiente?

Con el rediseo de la revista hemos querido aprovechar al mximo todas y cada una de las pginas, eliminando toda la "paja" y llenndola con nuevos contenidos, como la nueva seccin Mis Terrores Favoritos, que ahora va en la pgina en la que antes indicbamos la fecha de salida del siguiente nmero. No obstante, no hay motivo para no poner la fecha en la que llegar el siguiente nmero, aunque sea en un rincn, as que lo hablar con las altas instancias de Hobby Consolas para ponerle remedio cuanto antes.

Pedro ngel Mompen

Con ganas de cortar y rajar pegando tiros

¡Hola, Yen Tengo una única pregunta que te agradecería que me resolvieses:

¿Qu juegos (exceptuando las sagas *Bayonetta*, *DMC*, *Red Steel* y los juegos de Suda 51) me recomiendas que mezclen disparos con hack and slash o combates cuerpo a cuerpo? Si es posible, con un buen y completo sistema de combate en este ltimo caso. No me importa la generacin, ni tampoco si es indie o Triple A. Lo nico que pido es que sea tridimensional. Te agradecera que me dijeses todos los que se te ocurran (tan solo tengo esta pregunta). Un saludo.

Hombre, lo que pides es un poco especial pero te voy a decir unos cuantos juegos. Algunos no tienen disparos, otros tienen un componente ms rolero, etc. pero todos tienen en comn ese "tufillo" a corta y raja de los clsicos del gnero *Brutal Legend* (s, parece una locura pero tiene su punto), los *Castlevania* de Mercury Steam, *Darksiders*, los *God of War*, *MadWorld* (una verdadera joya de SEGA bastante infravalorada), *Metal Gear Rising Revengeance*, *Ninja Gaiden* (uno de los ms grandes), *Dante's Inferno* y, como juego poco conocido pero con bastante personalidad te recomiendo las dos entregas de *Otogi*, creado por FromSoftware.

Fernando Ibarra

La ausencia de juegos deportivos es cada vez más notable. El rey de la raqueta, aunque *Top Spin* lo supero, fue durante mucho tiempo el glorioso *Virtua Tennis* de SEGA.



VUESTRA OPININ



El fatdico codo de tenista en consolas

¡¡¡Hola Yen :

¿Se sabe algo de *Top Spin* o de algn juego de tenis para PS4? Muchas gracias.

Parece que es un deporte que cada vez cuenta con menos adaptaciones. Ha pasado con muchos otros, como el snowboard, el skate, el surf y hasta en grandes como el baloncesto o el ftbol, de los que cada vez hay menos franquicias compitiendo cada ao. An recuerdo los tiempo de PS One, en los que tenamos hasta 4 sagas de ftbol entre las que elegir *This is Football*, *Libero Grande*, *FIFA* e ISS. Y eso sin contar con la ingente cantidad de "experimentos" que tambin salan, como *Olympic Soccer*, *Striker Pro 2000*, una par de entregas de *Captain Tsubasa* y hasta un juego de David Beckham. Centrndome en el tenis, lo nico que hay en el horizonte es *Tennis Elbow 4*, que se lanzar en 2017 en PC.

Adams Giraldez

ESTA GENERACIN EST PERDIENDO MUCHA VARIEDAD DEPORTIVA. ¿DN DE ESTN LOS JUEGOS DE TENIS, SNOWBOARD, FIFA STREET...?

Todos hablamos el mismo idioma

Israel Flores

Hola Yen, hace tiempo que tenía ganas de escribirte para felicitarlos por la revista. Soy seguidor suyo a miles de kilómetros desde Guadalajara, México. Tanto su revista como la web de ustedes es lo que todos los días leo desde México. Solo tengo una pregunta para ti: ¿por qué los programadores se aferran a que tengamos que elegir español de España o español latino? Al final el idioma es similar, se comprenden perfecto ambos y en caso de que un juego tenga los dos como *Batman* de PS4 que la consola detecte dónde estás, como también hace la conexión WiFi. Saludos y enhorabuena, bien por ti carnal, chido, está con madre, la revista esta chingona, son los más perrones. ¿Verdad que se entienden todos los modismos? :)

YEN

Es un tema complicado. Por un lado estoy de acuerdo en que, si las compañías traducen un juego al español y no lo llenan de modismos y jerga del país en cuestión, todos los hispanoparlantes podemos entenderlo sin ningún problema. El español neutro que lo llaman en algunas partes. Pero claro, me encantan los modismo españoles, como le sucede (y lo sé de buena tinta) a los mexicanos, argentinos... cuando encuentran palabras propias en un juego. Pero claro, traducirlo a decenas de españoles es una utopía difícil de cumplir.

VUESTRA OPININ



Wii U, la consola ms efmera

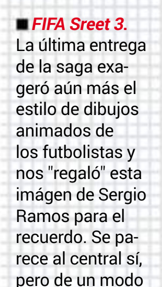
Marcelo Fernndez Pascual
¡Hola Yen Me dirijo a tí y a todos los lectores porque me gustaría dar una visión subjetiva sobre la última consola de Nintendo. Yo soy un jugón de 39 años y un fan incondicional de Nintendo (he tenido todas sus consolas). Ahora tengo una Wii U pero, lamenteblemente, tengo que reconocer que me ha decepcionado un poco. ¿No crees que ha dejado mucho que desear? Ha encadenado error tras error. Para empezar salió al mercado con un hardware poco potente respecto a sus competidoras, y eso tuvo sus consecuencias: poco apoyo third party. Pero la cosa no acaba ahí, porque hay que reconocer que ni siquiera la misma Nintendo (ni Retro Studios) han sido capaces de hacer algún juego significativo. Solo se salvan una par de ellos: *Yoshi's Woolly World* y *DKC: Tropical Freeze*. Al final acabas dándote cuenta de que el mejor aliciente que ha tenido Wii U ha sido el poder jugar a los buenos juegos que ya había en Wii (los dos *Mario Galaxy*, *Twilight Princess*, *Skyward Sword* y *DKC Returns*). Y puedo decir todo esto porque a Wii U solo le quedan 4 meses de vida, porque NX está a la vuelta de la esquina. En fin, que creo que Wii U podría pasar a la historia de Nintendo como la consola más efímera da la gran "N".

YEN
Wii U ha tenido bastantes más buenos juegos de los que mencionas, pero si Nintendo planea lanzar este año NX, podemos afirmar que pasará a ser, como dices, la consola más efímera de Nintendo... con permiso de Virtual Boy, claro.

El deporte se aprende en las calles, de mi consola

Hola Yen, es la primera vez que te escribo:

■ **Soy muy fan de las sagas *FIFA Street* y *Skate*. ¿Crees, o se sabe algo, de un *FIFA Street* para la next gen?**
La verdad es que el pasado 2015 apareci una imagen de la supuesta captura de movimientos en la que EA estaba trabajando para un nuevo *FIFA Street.* A m, que tambin me mola eso del ftbol callejero con filigranas y regates imposibles, me supuso una alegra, pero no se ha sabido ni se ha confirmado nada oficial sobre el juego y teniendo este ao Eurocopa, con un probable juego de EA en camino para hacernos vivir el torneo europeo en nuestras consolas, me parece poco probable que, adems, lancen tambin un nuevo *FIFA Steet.* Quizs lo hagan como DLC del siguiente *FIFA 17*, o quizs la sobrecarga sea demasiada con un juego de la Euro y otro normal en camino, por lo que no llegue este ao y s en 2017.
■■ **¿Y de un *Skate 4*? Si no lo sabes, ¿crees que los sacarn?**
Lo de *Skate 4*, una saga por la que me vuelvo loco y de la que ya he hablado en otras ocasiones, parece ms complicado. La ltima entrega no tuvo el xito que esperaban y parece que, por ahora, no hay planes de una nueva entrega. Como le explicaba a otro lector, parece que las compaas cada vez asumen menos riesgos y esos juegos, en principio minoritarios, no tienen el peso que tuvieron en otras generaciones. Una lstima, porque muchos son grandes juegos. Yo hasta dira que la saga *Skate* es la mejor adaptatcin de un deporte urbano que se ha hecho nunca.
Ion Imaz


■ **El pasado de Bungie.** *Oni* apareció en 2001 para PC y PS2. Aunque gráficamente tiene esta pinta (y eso que la imagen es de PC), en lo jugable tenía su punto.


■ ***FIFA Sreet 3.*** La última entrega de la saga exageró aún más el estilo de dibujos animados de los futbolistas y nos "regaló" esta imágen de Sergio Ramos para el recuerdo. Se parece al central sí, pero de un modo "deformed".

Estrenndose con preguntas acumuladas

Hola Yen, es la primera vez que te escribo para que me resuelvas unas dudas y claro, llevo tanto tiempo guardándome las dudas que se me han acumulado y tengo muchas. Agradecería que, en su infinita sabiduría de maestro videojueguil, me respondiese a todas, y así quedarme más tranquilo:
■ **¿Qu te parece el rumor de Nintendo NX que dice que el mando incorporar algo parecido a Kinect pero de serie?**
Pues, como con todo este tipo de rumores sobre patentes, yo soy muy conservador y no me los creo. No digo que la patente no sea real, pero hemos visto tantas patentes registradas por Nintendo, Microsoft, SEGA o Sony que luego no se han incluido en sus consolas, que cojo el rumor con pinzas. Adems, tambin influye que no quiero que sea verdad. Nintendo nos prometi que su consola sera algo distinto a todo lo que habamos visto hasta el momento y Kinect no es precisamente algo que no hayamos visto nunca. De hecho, ha sido todo un fracaso para Xbox One.
■■ **Viendo los ltimos datos e imgenes de *Gears of War 4*, ¿crees que recuperar el buen tono de la saga?**
Repetir lo que supuso para la industria del videojuego el primer *Gears* y su sistema de coberturas me parece algo casi imposible de lograr, pero la verdad es que el juego tiene bastante buena pinta. Xbox One necesita un juego que demuestre que se pueden hacer grandes cosas, al menos tcni - camente hablando, con la nueva consola de Microsoft. En la pasada generacin, Xbox 360 casi siempre sala ganando en el rendimiento de los juegos multiplataforma, pero juegos como *Uncharted 3* o *The Last of Us* le demostraban a los usuarios de PS3 que su consola poda ser tan po - tente o incluso ms que su competidora. Eso necesita Xbox One cuanto antes. Si, adems, el juego resulta ser un xito en lo jugable, el acierto ser doble.
■■■ **Aunque yo en su da lo disfrut como un enano parece que nadie se acuerda de *Oni*, ¿veremos una nueva entrega?**
Cierto es que no tuvo grandes crticas en su momento pero, con el paso de los aos,

MICROSOFT NECESITA QUE GEARS OF WAR 4 DEMUESTRE QUE SE PUEDEN ALCANZAR NUEVOS HITOS GRFI COS EN XBOX ONE

muchos han sabido apreciar los notables combates que ofreca el juego de Bungie, que han sido el germen de lo que despus hemos visto con juegos como la saga *Batman Arkham*. En cuanto a si veremos una secuela yo dira que es difcil. Bungie lo recuerda con cario, y ha mostrado su intencin de volver algn da al universo de *Oni*. ¿Cundo ser el da? En mi opinin, uno bastante lejano, si es que llega.

■■■■ Y siguiendo con juegos olvidados, injustamente para m, ¿qu pasa con *TimeSplitters*? ¿Volver?

Oni s, pero no creo que *TimeSplitters* sea una saga olvidada. Muchos fans la recuerdan y se est haciendo hasta un remake creado por un grupo de esos fans (con la ayuda de algunos miembros de Free Radical) llamado *TimeSplitters Rewind*. Aunque el proyecto parece avanzar, no se trata de una nueva entrega al uso, ya que es una especie de refrito con nuevos grficos de lo mejor de la saga y algunos contenidos nuevos. Crytek, duea de los derechos de la saga al comprar Free Radical y convertirla en Crytek UK, no vea probable una nueva entrega, pero se sorprendi al ver la gran base de fans que apoyaba el proyecto Rewind y todos pensamos que, al final echaran un cable para hacerlo posible. La realidad, sin embargo, es que Crytek ya tiene bastante problemas y el desarrollo del juego, segn sus propios creadores, avanza a un ritmo lentsimo ya que, al tratarse de un proyecto "por amor al arte", deben compaginarlo con sus trabajos normales. Una lstima, porque es una saga que nos gustara volver a ver.

■■■■■ Cambiando de tercio, ¿crees que *Mirror's Edge Catalyst* superar a la primera entrega de la saga?

Desde luego tiene todas las papeletas. Ser un mundo de juego an ms abierto, con misiones secundarias y libertad para ir donde nos plazca, los grficos tienen una pinta bestial, el sonido ms an y el sistema de combate parece mucho ms trabajado que el de la primera entrega. Y creo que ah estar la clave, porque no es tan importante si el juego ser mejor que el original (que me apuesto un brazo a que s) sino si el juego vender ms que el original y consolidar as la saga. No olvidemos que el original, aunque se haya convertido en un juego de culto en cierta manera, no vendi demasiado bien que digamos. Por eso la clave estar en el sistema de combate. Si hay ms accin y la accin realmente es buena, atraer a muchos nuevos jugadores y entonces s que vender como rosquillas.

■■■■■■ Y ya por ltimo, hay un juego que me tiene completamente "hypeado", *Star Citizen*, ¿crees que sobrevivir a su propio "hype"? ¿Estar a la altura?

Estoy contigo, es el juego de PC que espero con ms ganas. El "hype", como dices, es gigantesco y el juego parece que ser realmente ambicioso. He podido dedicarle unas horas a la alpha (muchas menos de las que me hubiera gustado) y tiene una pinta realmente tremenda. Hay montones de bugs, lgicamente, y faltan muchas cosas por implementar, pero tiene un aspecto muy prometedor. Su enorme ambicin, sin embargo, puede jugarle una mala pasada. Nunca es fcil estar a la altura de unas expectativas tan grandes pero creo que, por el momento, va por buen camino.

Roberto Riera



■ La fe mueve montañas, ¿verdad? Parece que la nueva entrega de *Mirror's Edege*, de apellido *Catalyst*, tiene cada vez mejor pinta. Aterrizará en nuestro país, y para PS4, Xbox One y PC, el próximo 26 de mayo. ¿No le veis el parecido con *Oni*? Yo sí.

Un viaje por un mar de dudas para nostlgicos

¿Cómo lo llevas Yen? Yo no del todo bien, porque tengo algunas dudas que me tienen echo un manojo de nervios. A ver si tú me las puedes solucionar:

■ ¿Cundo llegar *H1Z1* a consolas?

Desde Daybreak Game Company, el estudio que lo est desarrollando tras desaparecer Sony Online Entertainment, ha asegurado que llegar este verano a consolas y a PC en su versin definitiva. Pero eso s, han dividido el juego en dos productos »

VUESTRA OPININ

Un follonero en Hobby Consolas

Lluis L.S.

Hola, y enhorabuena por el cambio. Aún me acuerdo cuando compraba MicroManía, Hobby Consolas y Superjuegos el mismo mes, allá por los 90, porque quería empaparme de todo. Y ahora, ya adulto, sigo comprando Hobby Consolas porque me encanta. Felicitación a parte, creo que para mejorar hay que adaptarse a los cambios que nos pide la sociedad (como bien habéis hecho con la nueva Hobby, insisto) pero echo de menos una sección o colaborador que le saque los colores a las compañías que cada vez ofrecen menos calidad (como los refritos) o cantidad (como modos de juego) por más dinero. Creo necesario un poco más de caña, alguien que reivindique las opiniones de aquellos que no se conforman con lo que hay, que creen que ese 90, en realidad debería ser un 70 por esto y por lo otro. Se podria llamar el "follonero", ¿como lo ves?

YEN

No es mi terreno pero creo que últimamente se están poniendo más duros con las notas, en plan Chicote. Quizás tengan que ser aún más duros, así que les transmitiré que quieres aún más rollo follonero.





distintos. As, por un lado tendremos *H1Z1 Just Survive*, que se centrar en la experiencia de superviviencia y que llegar en verano y por otro tendremos *H1Z1 King of the Kill*, que se basar en los enfrentamientos competitivos online y que saldr ms adelante. Cada juego costar 19,99 $. La compaa, por cierto, no pasa por su mejor momento ya que, adems, han confirmado la cancelacin de otro de sus proyectos ms esperados *EverQuest Next*. El motivo, segn sus creadores, que simplemente el juego no era divertido.

¿Hay alguna posibilidad de que veamos una nueva entrega de la saga *Alundra* que tanto me fascin en PS One?
Matrix Software, que as se llama el estudio responsable de la saga, se dedica ahora a otros menesteres menos gloriosos que crear uno de los grandes RPG's de la primera PlayStation. Llevan muchos aos dedicndose a crear ports de juegos de rol de otras compaas en consolas y, sobre todo, para mviles. Es una lstima, porque no parece que vayamos a ver una nueva entrega de la saga en un futuro prximo. Espero equivocarme, de verdad.

¿Qu fue de David Perry, aquel tipo que hizo juegazos como *Aladdin, Earthworm Jim* o *MDK*? ¿Tiene algn proyecto en mente?
Has despertado grandes recuerdos con tu pregunta. La verdad es que, aunque con algn traspis, su carrera est repleta de grandes juegos como los que mencionas o *Cool Spot* o incluso *Enter the Matrix*. El caso es que su ltima participacin en un juego fue en *Age of Conan* de 2008. Desde entonces se dedic a crear Gaikai, la compaa de streaming de juegos que Sony le compr por 380 millones de dlares. Dicho esto, calculo que andar por alguna isla caribea pensando en cmo de pobre sera su cuenta corriente si se siguiese dedicando a crear juegos tan ambiciosos y arriesgados como sola hacer.

¿Veremos algn da los pobres mortales una continuacin de *Rival Schools 2*? Fue un juego de lucha que me encandil en su da.
Las dos entregas de la saga fueron grandes juegos que yo, personalmente, tambin recuerdo con mucho cario, especialmente la secuela aparecida en DreamCast. Hideaki Itsuno, creador de la saga y tambin del ms reciente (y también joya infravalorada) *Dragon's Dogma*, dijo hace unos meses que le encantara hacer un juego de lucha y que tena incluso pensada la historia para una hipottica tercera entrega de *Rival Schools*. Ojal Capcom se anime y le permita dedicarse a esta secuela algn da. Creo que, aprovechando la fiebre de los juegos de lucha de estos ltimos aos y si mantiene la calidad de antao, creara una legin de fans.

Eduardo Ortega

***Alundra* llegó a España en 1998.** Aunque no vendió lo que se dice millones, sí que ha permanecido entre los favoritos de muchos jugadores con el paso de los años, gracias a su interesante mezcla de géneros, sus combates, plataformas y, sobre todo, a sus puzles, que nos estrujaban a tope la "sesera".

Nuevas mascotas para viejas ideas. Un nuevo estudio formado por muchos de los trabajadores de Rare que crearon Banjo está preparando (tras una campaña que recaudó más de 2 millones de libras en Kickstarter) su sucesor espiritual.

De salto en salto y juego porque me toca

¡Hola,Yen Te escribo porque tengo una duda que no me deja dormir por las noches y que me mantiene embobado durante el día:

Viendo el regreso de Ratchet y Clank a PS4 o el tirn que ha tenido el sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie* en Kickstarter (me refiero, claro, a *Yooka-Laylee*), ¿crees que se animarn en Naughty Dog y que finalmente volvern *Jak and Daxter*? ¿Y *Crash Bandicoot*?

Menudo mes que llevamos con los regresos. Es verdad que pondra la mano en el fuego para decir que *Ratchet & Clank* de PS4 ser un xito y puede que hasta *Yooka-Laylee* lo sea (aunque lo dudo ms). Pero tambin te digo que pondra la misma mano en el fuego (ya veremos si me la quemo una, dos o ninguna vez) para vaticinar que no veremos un *Jak & Daxter* en el futuro prximo. Naughty Dog est inmersa en el desarrollo de *Uncharted 4*. Adele a eso los meses que dedicarn a actualizaciones, parches, nuevos contenidos, etc... Cuando hayan terminado con Nathan Drake (parece que en los dos sentidos) lo ms probable es que se pongan con *The Last of Us 2*. El xito de la primera entrega ha sido tan bestial que no podrn evitarlo. Muy lejos quedar ya un posible *Jak & Daxter*. Para nuestro marsupial favorito el futuro parece mucho ms halageo y todo parece indicar que veremos una nueva entrega, de la mano de Activision, en no mucho tiempo.

Pip-Boy84

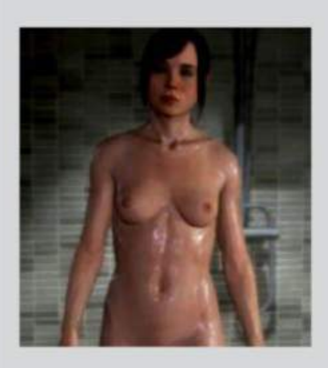




¡QU ME DICES!

Estos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

¿Es verdad que han censurado los juegos japoneses y ya no saldrn en E spaa?
Yen Nada ms lejos, lo que ha sucedido es que han creado un nuevo sistema para aadir ms elementos censurables en sus videojuegos. De este modo, por ejemplo, se espera que en el prximo *Dead or Alive* las chicas vayan desnudas directamente y se censurar a cualquier desarrollador que aada ropa interior o cualquier otro elemento para ocultar los genitales de sus personajes. Ellen Page ya ha comentado "yo lo v venir hace mucho tiempo y por eso dej que el pervertido ese de David Jaula hiciera la famosa escena de la ducha".

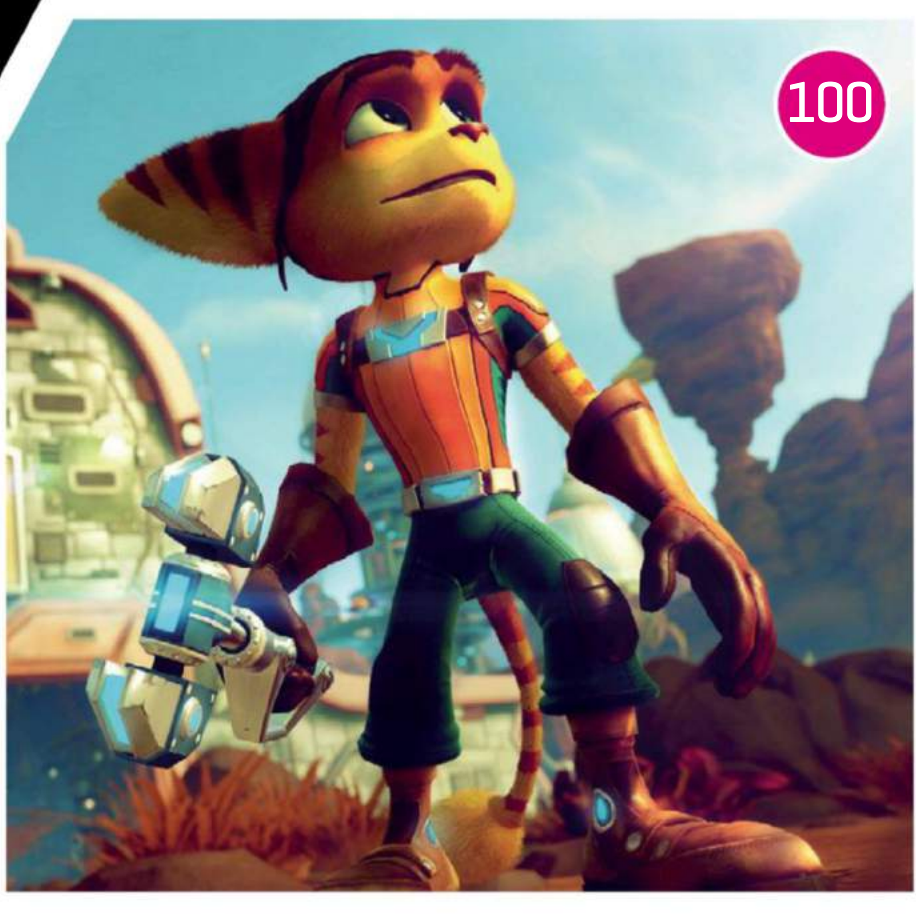


¿Es cierto que Microsoft pretende regalar una Xbox One a cualquier comprador de un PC?
Yen Os hacis este tipo de los con mucha facilidad. Lo que se ha confirmado es que Microsoft regalar una NX a cualquier comprador de una 3DS que acredite que tiene Windows 10 instalado en su PS4. Hay que estar ms atentos a las noticias, chavales.

Yen, una cosa ¿cmo es posible eso que dicen de que antes que Nintendo NX llegue al mercado lo har otra consola de N intendo que no se llamar as?
Yen Y el cacao mental contina. NX es un nombre en clave, como Snake en *Metal Gear* o Brcenas en el PP. Nintendo le pondr otro nombre a la consola pero solo saldr una. Como veis, he acabado el mes siendo benvolo, sin bromas.

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



RATCHET & CLANK

No diga "remake", diga "reboot" del genial platatormas de PS2, que llegará ampliado con un montón de nuevo contenido



DARK SOULS III

El soberbio RPG de FromSoftware regresa para volver a hacernos sufrir gozando... ¿o era gozar sufriendo?

AVANCES





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



EL LOMBAX Y SU ROBTICO COLEGA VOLVERN CON UN "REMAKE" TAN CARGADO DE NOVEDADES QUE PARECE CASI MS UN REINICIO



■ 20 DE ABRIL ■ INSOMNIAC GAMES (SONY) ■ AVENTURA

Ratchet & Clank

■ Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

EL DÚO MECÁNICO SE REINICIA EN PS4

Tuercas, tornillos y llaves inglesas ¡Ratchet y Clank vuelven en PS4! Y lo harn con un "remake" del juego original de PS2, que se le ha ido de las manos a Insomniac Games para convertirse en una especie de reinicio de la saga.

As es, una de las parejas ms emblemticas del universo Sony llegar el prximo 20 de abril para deleite de sus fans incondicionales y de los que, a buen seguro, generar con este relanzamiento en PS4. Y ms an si tenemos en cuenta que, poco despus de disfrutar del juego, llegar a los cines de nuestro pas la pelcula de animacin basada en la primera aventura del do protagonista.

El estreno ser, para que tambin tomis nota y vayis pillando palomitas, el 29 de abril. Pero vamos a lo que ms nos interesa el juego. A la hora de probar el "remake" de un juego, lo primero en lo que solemos fijarnos es en el consiguiente remozado grfico, y desde luego que nos hemos fijado. Tanto, que no podemos separar la vista de la pantalla ni mientras escribimos estas lneas. Ratchet y Clank lucirn de lujo, gracias a los 1080p de resolucin. No vestir las misma galas en cuanto a la tasa de imgenes por segundo, que se quedar en 30 fps. El resultado, sin embargo, no puede ser ms prometedor. Seguro que con 60 fps se vera mejor, pero ya nos ha parecido que estbamos viendo una pelcula de animacin en varias ocasiones las animaciones son geniales y la cantidad de efectos y objetos en pantalla es apabullante.

Al tratarse de una esttica "cartoon", las exigencias para representar todo con realismo no existen, pero de buena gana sacrificara el realismo grfico de ahora en adelante para que todos los videojuegos se viesen tan bonitos y fluidos como este *R&C.*

Un verdadero "remake"

Pero no slo de grficos bonitos vive el hombre. De hecho, lo que ms nos interesa de este "remake" es la enorme cantidad de novedades jugables que incluir. Algunas sern menores, como la posibilidad de asignar nuestras armas favoritas a las direcciones de la cruceta para acceder a ellas rpidamente o un control totalmente adaptado a los nuevos tiempos.

Adems, explorar los escenarios e incluso rejugar alguno de los planetas en los que ya hayamos estado ser ms satisfactorio que nunca. Primero, porque se han creado nuevas zonas a las que acceder usando habilidades que nos darn bien avanzada la aventura y, segundo, porque habr toda una baraja de cartas que podremos coleccionar y que obtendremos al acabar con los enemigos o al descubrir zonas secretas por los mapeados. Pero tambin se han introducido novedades mucho ms jugosas, de »

La gran novedad, en cuanto a armas, será el Pixelador, un artefacto que transformará a los enemigos en versiones pixeladas, como si fueran de un juego de 8 bits.

ESTE "REMAKE" INCLUIR UNA SELECCIN CON LAS MEJORES ARMAS DE TODA LA SAGA



El sentido del humor, aunque algo infantil como es costumbre, volverá a hacernos esbozar más de una sonrisa durante la aventura.



El Marchitrón es una de nuestras armas favoritas. Lanza una bola de discoteca que hace que los enemigos se pongan a bailar.

» contenido puro y duro, como ms de una hora de nuevas escenas de vdeo, nuevos planetas que no aparecan en el juego original, nuevas fases en las que controlaremos a Clank y hasta nuevos jefes finales, aunque, quizs, lo mejor ser el "nuevo" arsenal, un elenco con lo mejor de la historia de la saga para Insomniac Games.

El arsenal ms bestial

En la demo "slo" haba siete armas disponibles la Granada de fusin, perfecta para hacer volar a un grupo de enemigos el Incendiador, un blster de proyectiles gneos el Piromtic, un lanzallamas el Can de protones, el Marchitrn, que lanza una bola de espejos de discoteca que obliga a los enemigos a bailar el Sr. Zurkon, un dron de compaa que ataca a nuestros enemigos, y la gran novedad que se estrena en esta entrega, el Pixelador, un can de mano que convierte a los enemigos en pxeles, como si fueran villanos de un juego de 8 bits. Adems, Insomniac ya ha confirmado que, en el juego final, tambin nos reencontraremos con clsicos como las Cuchillas Zumbadoras, el T.A.U.N. o el Rebotador, un lanzagranadas que se divide en mltiples explosivos y que slo estar disponible para los que hagan la prerreserva del juego. Y preparen sus redobles de tambor, porque todas tendrn un sistema de mejoras que no estaba en el juego original. Y esto sin contar con los artilugios, entre los que se estrenar el Jet Pack, con el que llegaremos a nuevas zonas creadas para la ocasin.

Pero, si tuviera que escoger un motivo para jugar a *R&C*, es la enorme variedad de situaciones que nos har vivir, al margen de combates y algo de plataformas, como carreras de tabla flotadora, fases pilotando nuestra nave y muchas sorpresas ms.

PRIMERA IMPRESIN

Si el juego final mantiene la variedad y el nivel de novedades jugables, podemos estar ante uno de los grandes de esta primavera en PlayStation 4.

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB Auron22

¡Esto es lo que quiero en PS4 Variedad. Sony debe regresar a los tiempos de PSOne, donde había muchísima más variedad que ahora. Hoy los niños estan atontados con tanto CoD.

WEB master

Qué maravilla de juego. Lo único negativo de este tipo de juegos es su corta duración y que son facilones. Me lo pondré en difícil desde el principio y a disfrutar como un enano.

WEB Bardock555

Todo lo que hace Insomniac Games destila personalidad propia, colorido e imaginación. Pinta muy, pero que muy bien... Tengo muy buenos recuerdos de la época de PS2.

LA PELÍCULA BASADA EN EL VIDEOJUEGO

El próximo 29 de abril, se estrenará en nuestro país la película de animación 3D de Ratchet & Clank, que será distribuida finalmente por Precision 3D, una compañía española también ligada a la creación de distintos eventos y presentaciones de videojuegos en nuestro país. En la creación de la película han colaborado Blockade Entertainment, que ya ha realizado series de animación, y Rainmaker Entertainment, que ya tiene a sus espaldas un buen número de películas de animación 3D, especialmente de la saga "Barbie" o la de *Sly Cooper*, que está en fase de producción. La trama de la película seguirá los pasos de Ratchet en su lucha contra el Presidente Ejecutivo Drek y su diabólico ejército de robots, para mostrar cómo se convierte en un héroe, tal y como sucede en el juego original y en este "remake".





Si la versión de Ratchet en el juego luce genial, esperad a ver la de la película.







La carrera de tablas flotadoras será una de las muchas situaciones que nos hará vivir *Ratchet & Clank*. Variedad al poder.

LAS CLAVES

1 **UN ARSENAL MUY LOCO,** formado por las mejores armas de entre todas las entregas de la saga, escogidas por la propia Insomniac. Un lujo.

2 **NOVEDADES JUGABLES.** Nuevas fases de vuelo con nuestra nave, nuevos jefes, armas, artilugios, cartas coleccionables y hasta planetas.

3 **VARIEDAD AL PODER.** Haremos mucho más que disparar en *R&C*, como superar la prueba de los Rangers Galácticos, detener un tren en marcha...



La base serán los tiroteos y la exploración, pero habrá hueco para los puzles o hasta para fases de vuelo en las que destruir naves enemigas.



La saturación de amarillos no es casualidad: el color de la luz se asocia también a Gwyn, antiguo señor de la luz solar y señor de la Ceniza. ¿Volveremos a verle?

EL COMBATE ES MS GIL, PERO CONSERVA EL RITMO PAUSADO CARACTERSTICO DE LA SAGA.

LAS CLAVES

1 **AMBIENTACIÓN.** Castillos abandonados, iglesias retorcidas, pueblos tétricos... Da gusto perderse en Lothric, un reino mucho más luminoso de lo que acostumbra la saga.

2 **JEFES.** Hacen gala de un diseño espectacular y toman prestados de *Bloodborne* los cambios de comportamiento en combate. Más ataques, más agresivos... más muerte.

3 **REGRESO.** Tras caerse del desarrollo de *Dark Souls II*, Hidetaka Miyazaki, padre de *Demon's Souls*, *Dark Souls* y *Bloodborne*, recoge la batuta y plasma su oscura visión en esta tercera entrega.



El "framerate", asignatura pendiente de la saga, ha mejorado una barbaridad. Ahora, se mantiene estable en 30 fps la mayor parte del tiempo.



Ahora, disponemos de Destrezas, que son habilidades asociadas a cada arma y que añaden un puntito de profundidad al sistema de combate.





2016 FROMSOFTWARE RPG DE ACCIÓN

Dark Souls III



Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

LA MUERTE SIEMPRE LLAMA TRES VECES

Hamburgo fue el lugar escogido para que la prensa de todo el mundo conociese de primera mano el rostro de la muerte. No, tranquilos, no hablamos de muerte en el sentido estricto de la palabra, sino de la que traer a nuestras vidas *Dark Souls III*.

Tuve la oportunidad de embarcarme en las primeras cinco horas de la aventura y, desde el momento en que mi guerrero puso un pie fuera de su fra tumba, fue como reencontrarse con un viejo amigo. *DS III* coge los mejores ingredientes de la saga '*SoulsBorne*' y los lanza al caldero con el objetivo de lograr la poción definitiva: el sistema de combate es mucho ms gil y visceral (al estilo *Bloodborne*), pero conserva un tempo pausado que nos obliga a actuar siempre con cautela y escudo en alto. Para subir de nivel, ya no utilizamos las mticas hogueras, sino que acudimos al Santuario del Enlace de Fuego para intercambiar almas por nuevos niveles, habilidades y objetos, tal y como hacamos en el Nexo de *Demon's Souls*.

En busca del ascua perdida

Las hogueras funcionan ahora como punto de teletransporte desde el inicio, y reparan nuestras armas y armaduras cada vez que descansamos junto al calor de sus llamas, como suceda en *Dark Souls II*. Adems, en esta ocasin, nuestro personaje es un "Latente", cuyo objetivo es devolver a los Seores de la Ceniza a sus tronos y buscar ascuas.

Dichas ascuas juegan un papel fundamental, incluso en la jugabilidad: actúan como la nueva humanidad, es decir, nos permiten recuperar nuestra forma de Seores de la Ceniza, aumentando, as, nuestro nivel de salud... Pero eso tambin implica estar abiertos a las clsicas invasiones, el modo multijugador competitivo de *Dark Souls*.

PRIMERA IMPRESIN

Con un diseo que quita el hipo, nuevas habilidades y una mejora de estabilidad, *Dark Souls III* podra convertirse en la entrega definitiva.

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB karekin

"La pregunta que yo creo que hay que hacerse es... ¿Es superior al primer Dark Souls? Bloodborne es primo, pero el primer Dark Souls es hermano de sangre. No cuento el segundo, porque no lo dirigió Hidetaka Miyazaki."

WEB Puma Pérez

"Yo solo le pido a FromSoftware que, en Dark Souls 3, vuelva la dificultad cabrona de las anteriores entregas y sudar para conseguir el platino, no como en Bloodborne, que tiene una dificultad baja-media y se consigue el platino sin despeinarse."

AVANCE Wii U

■ 2016 ■ NINTENDO ■ ROL

Paper Mario Color Splash

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EL FONTANERO "MARTILLERO" AL QUE LE PIRRABA LA PAPIROFLEXIA

Quien ms y quien menos tiene ya las miras nintenderas puestas en NX, pero a Wii U an le queda cuerda. A la espera de *Zelda*, acaba de salir *Pokkn Tournament*, el mes que viene llega *Star Fox Zero*... y el ltimo Nintendo Direct trajo consigo el anuncio de una nueva entrega de *Paper Mario*.

Color Splash llegar a lo largo de 2016 y ser la quinta entrega de esta subsaga rolera de Mario. Hace poco, sali en 3DS el "crossover" *Mario & Luigi Paper Jam Bros*, as que ser la segunda vez que veamos al fontanero papirofléxico en apenas un año, aunque aquel ttulo no tena mucho que ver, ya que segua los postulados de la otra subsaga rolera del Reino Champiñón. Donde parece que se mirará esta entrega de Wii U es en *Sticker Star*, la iteracin lanzada en 3DS en 2012.

El juego se ambientar en Isla Prisma, un paraso al que las versiones de papel de Mario, Peach y Toad llegarn con afn de disfrutar, pero donde pronto se toparn con una cruda realidad la nsula est perdiendo su color y habrá que devolvérselo con ayuda de un martillo de pintura que vivificar todo lo que toque.

Explosin de pintura

Nintendo ha destacado que esta entrega de *Paper Mario* pivotar por completo en torno a esa tesitura del color, siguiendo la lnea de juegos como *Epic Mickey* y De Blob. No es la primera vez que la Gran N apuesta por este recurso visual y jugable, pues *Splatoon* lo ha explotado con gran acierto, igual que lo hizo *Super Mario Sunshine* en su da. As pues, deberemos salpicar de pintura tanto los escenarios como diversos Toad con los que nos iremos topando.

An no se han dado grandes detalles sobre la jugabilidad, pero s se ha anticipado que los combates se apoyarn en el uso de cartas que podremos pintar antes de desplegarlas para dar comienzo a los duelos. En ese sentido, habr cartas especiales que servirn para desencadenar ataques variopintos, como un ventilador que empujar con fuerza a los enemigos. An no hay una fecha concreta, aunque, en vista de lo poco que se ha visto del juego, lo lgico es que se vaya hacia finales del presente año. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Recuerda bastante a la entrega de 3DS, pero con el color como ingrediente principal. A la espera de conocer ms detalles, Wii U agradecer su llegada.



¿QU OS HA PARECIDO?

@Jon_Cortazar

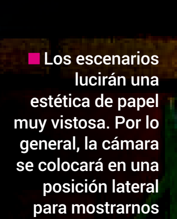
“De lo del Nintendo Direct del 3 de marzo, me quedo, sobre todo, con Paper Mario: Color Splash, aunque, tras Paper Mario: Sticker Star, miedo me da.”

WEB dante25

“Lo que deberían anunciar es una bajada de precio de Wii U, que ya le hace falta: 250 euros con dos juegos estaría bien, como, quizás, algún Super Mario y Splatoon.”



El martillo de color con el que contará nuestro fontanero de papel servirá para pintar cualquier blanco que se cruce en nuestro camino.



Los escenarios lucirán una estética de papel muy vistosa. Por lo general, la cámara se colocará en una posición lateral para mostrarnos planos generales.







Mario, Peach y Toad se toparán con la desagradable sorpresa de ver cómo el color blanco se está haciendo fuerte en Isla Prisma.

LAS CLAVES

1 ESPORÁDICA. *Paper Mario* es de esas sagas que sólo salen una vez por generación. Tras pasar por N64, GC, Wii y 3DS, ésta será su quinta entrega.

2 MARTILLO DE COLOR. El protagonista deberá devolver el color a Isla Prisma, un paraíso terrenal que está tornando a blanco y negro, por algún motivo.

3 CARTAS. Durante los combates, podremos hacer uso de una serie de cartulinas que habrá que pintar y que permitirán desencadenar ataques.



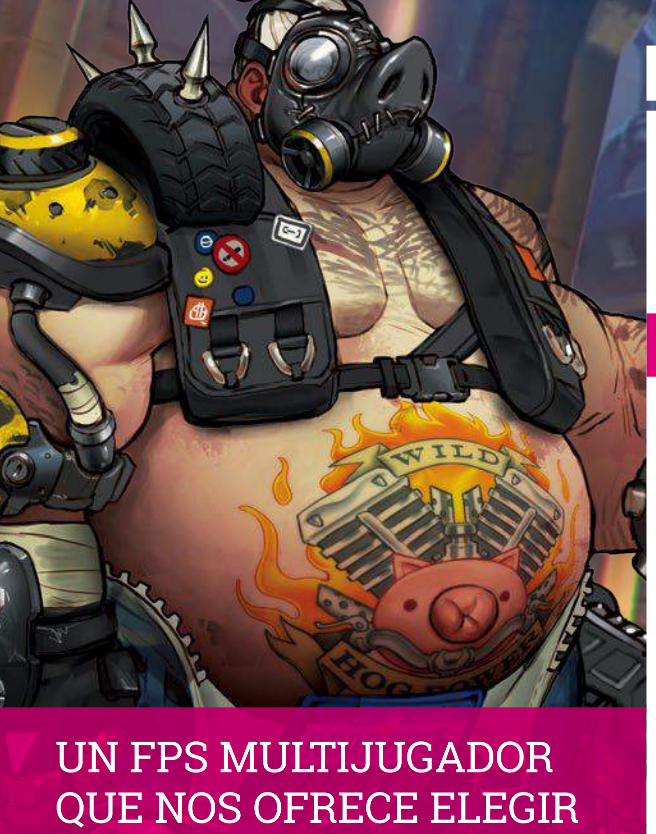
Paper Mario tendrá que devolver a la vida a muchos Toad que se han quedado "de piedra". Algunos estarán reunidos en estas pintorescas casitas.

NINTENDO HA EXPRIMIDO YA EL COLOR EN SPLATOON O SUPER MARIO SUNSHINE









■ 24 DE MAYO ■ BLIZZARD ENTERTAINMENT ■ SHOOTER

Overwatch



■ Por **Jorge Sanz Fernández** @jorgesfer

BLIZZARD TRABAJA EN UN FPS SORPRENDENTE

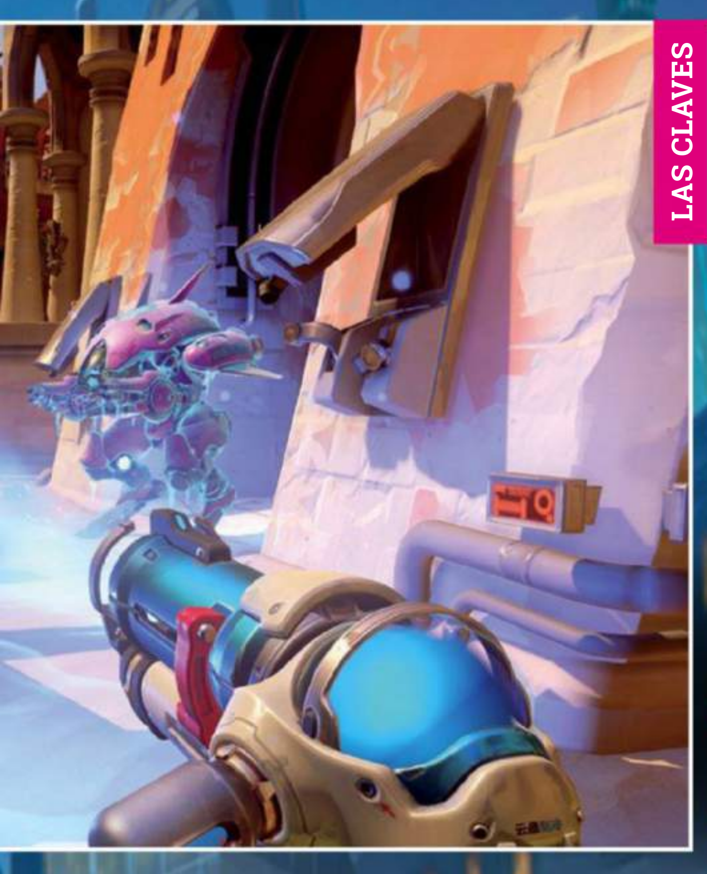
UN FPS MULTIJUGADOR QUE NOS OFRECE ELEGIR ENTRE VEINTI N HROES CON HABILIDADES NICAS

O*verwatch* ha celebrado durante el mes de marzo su segunda beta cerrada, tras la que se celebr durante el pasado mes de noviembre. Como sabis, se trata del primer FPS multijugador en el que trabaja Blizzard, y hay muchas esperanzas depositadas en l.

En concreto, esta segunda beta ha llegado con algunas novedades muy interesantes que afectan, y mucho, al desarrollo. Por un lado, se trata de novedades esenciales en todo juego de este gnero, y que vienen a ahondar en el carcter competitivo y de superacin que suele caracterizar a este tipo de propuestas. Lo que ms contribuye a esto es el nuevo sistema de progresin, que nos permite subir de nivel a nuestro perfil en base a una serie de variables al terminar cada batalla. Si bien no es ninguna novedad en el gnero, s lo es en *Overwatch*, y es algo que le aade ms profundidad al juego y, a la vez, pica lo suficiente para pulsar de nuevo el botn de jugar, para comprobar si esta vez somos capaces de obtener ms puntos y subir otro nivel. Otra de las novedades son la cajas de botn, que nos permiten recibir todo tipo de tems que nos servirn para mejorar tanto las habilidades de nuestros personajes como su apariencia.

La huella de Hearthstone

stas se pueden comparar, por poner un ejemplo de la propia Blizzard, con los sobres de cartas de *Hearthstone* con los que se nos recompensa cada "x" partidas. Tambin se ha aadido una nueva galera de personajes que nos permite explorar de forma ex-



LAS CLAVES

1 CAMBIA DE HÉROE. Podemos cambiar de héroe en cualquier momento de la partida, para adaptarlo a las características variables del combate.

2 COMBATES COSMOPOLITAS. En *Overwatch*, combatimos en diferentes localizaciones alrededor de la Tierra, y cada mapa tiene sus propios pasajes secretos.

3 ELIGE BIEN A TU PERSONAJE. Cada uno de los héroes tiene unas aptitudes ofensivas o defensivas de combate que los encuadran en categorías distintas.



La nómina de personajes disponibles en *Overwatch* es muy amplia. Está compuesta por veintiún luchadores que se encuadran dentro de cuatro perfiles de combate distintos.



Esta segunda beta ha introducido los botines, que nos ofrecen recompensas de todo tipo después de cada combate, que podemos equipar para mejorar a nuestros personajes.

Una de las grandes novedades de esta beta de *Overwatch* es que ahora hay un sistema de progresión que aumenta de nivel a cada uno de los personajes con los que jugamos.

haustiva cada uno de los 21 personajes que, por ahora, conforman el elenco de *Overwatch*.

Uno de los principales objetivos de esta beta de *Overwatch* era equilibrar el nivel de algunos personajes que antes resultaban demasiado letales, y lo que ms nos ha llamado la atencin es el cambio sufrido por Bastion, que ha perdido su coraza cuando monta el arma automtica y ahora tiene que utilizarla "a pelo", sin llevar ningn tipo de proteccin. Como stos, hemos visto ms cambios en otros personajes, que ayudan a equilibrar bastante la balanza de los combates.

Hace muy poquito, Blizzard ha anunciado que *Overwatch* llegar a PS4, One y PC el 24 de mayo. Antes, del 5 al 9 de mayo, habr una beta abierta para todas las plataformas, que servir para sacar de dudas a cualquiera del potencial del juego para innovar en un gnero tan manido como el de los FPS multijugador.

PRIMERA IMPRESIN

Overwatch est creciendo en la direccin correcta, un logro para Blizzard, que consuma su incursin en el género del shooter con novedosas mecnicas y un nivel visual excelente.

¿QU OS HA PARECIDO?

Asier Guerra
"Menudo catálogo bueno de juegos para 2016. ¿Será porque es año bisiesto?"

WEB KerineumanXD
"Tiene buena pinta, pero estos shooters online no me molan mucho..."

WEB Auron22
"Tiene una pinta estupenda, los gráficos son estables y buenos... No estaría mal que hubiera un MMORPG así, de ese estilo."

Crisgarsan
"Bueno, un juego más para cuando la PS4 realmente merezca la pena ser comprada."

WEB masakre77
"Es lo que viene a ser un TeamFortress 2 hipervitaminado. Tiene buena pinta."

■ 2016 ■ BARTLET JONES SUPERNATURAL DETECTIVE AGENCY / SAN DIEGO STUDIO ■ SHOOTER

Drawn to Death

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



EL ARTE DE PINTARRAJEAR SIN MIEDO A LA HOJA EN BLANCO

Si hablamos del rimbombante estudio Bartlet Jones Supernatural Detective Agency, seguramente os suena a pocos. Sin embargo, si decimos que su mximo responsable es David Jaffe, el creador de *God of War*, seguro que plantis las orejas para conocer qu es lo que se trae entre manos.

Hace unas semanas, Sony celebr en Londres el PSN Showcase, un evento en el que mostr demos de todos los juegos que llegarn a la Store de PS4 en primavera. All, estaba, precisamente, *Drawn to Death*, el primer juego que est haciendo este equipo, en colaboracin con los veteranos de San Diego Studio. Cuando se anunci en la PlayStation Experience de 2014, se dijo que era un "free to play", y ya se sabe que hay mucho escepticismo a cuenta de la calidad de los juegos gratuitos, algo que se lleva mucho en PC, pero que, en consolas, an tiene un largo camino por recorrer. No obstante, de todos los ttulos que pudimos probar, el que nos ocupa fue, seguramente, el que ms nos sorprendi.

Refriegas con personalidad

Drawn to Death ser un shooter enfocado al multijugador online. Siendo gratuito, como *World of Tanks*, no creemos que vaya a requerir suscripcin a PS Plus, aunque esto no est confirmado. La principal característica del juego ser su peculiar esttica de garabatos pintarrajeados con bolgrafo. En cierto modo, ser un homenaje a esos pobres cuadernos que algunos estudiantes maltratan en momentos de soporfero aburrimiento.

Las partidas, de todos contra todos, enfrentarn a cuatro personas, en escenarios que irn evolucionando segn lo que le d por pintar a un artista que presidir la accin y que podr llegar a meterse en la pgina para ayudar a uno de los contendientes, pegando puetazos o derramando refresco, por ejemplo. Podremos elegir entre diferentes personajes, cada uno de los cuales usar armas y habilidades muy diferenciadas, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo. As, habrá desde armas clásicas (rifles, pistolas) hasta locuras de lo ms estrafalarias, como arcos cuyas flechas sern cartuchos de dinamita o pelotas que rebotarn por doquier, como si de una partida de baln prisionero se tratara. Ser "free to play", pero *Drawn to Death* no va a ser ningn borrn. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Su esttica resulta original y sus mimbres jugables pueden dejar momentos muy buenos. Slo falta saber la fecha para poder descargarlo gratuitamente.

¿QU OS HA PARECIDO?

@andrifelt

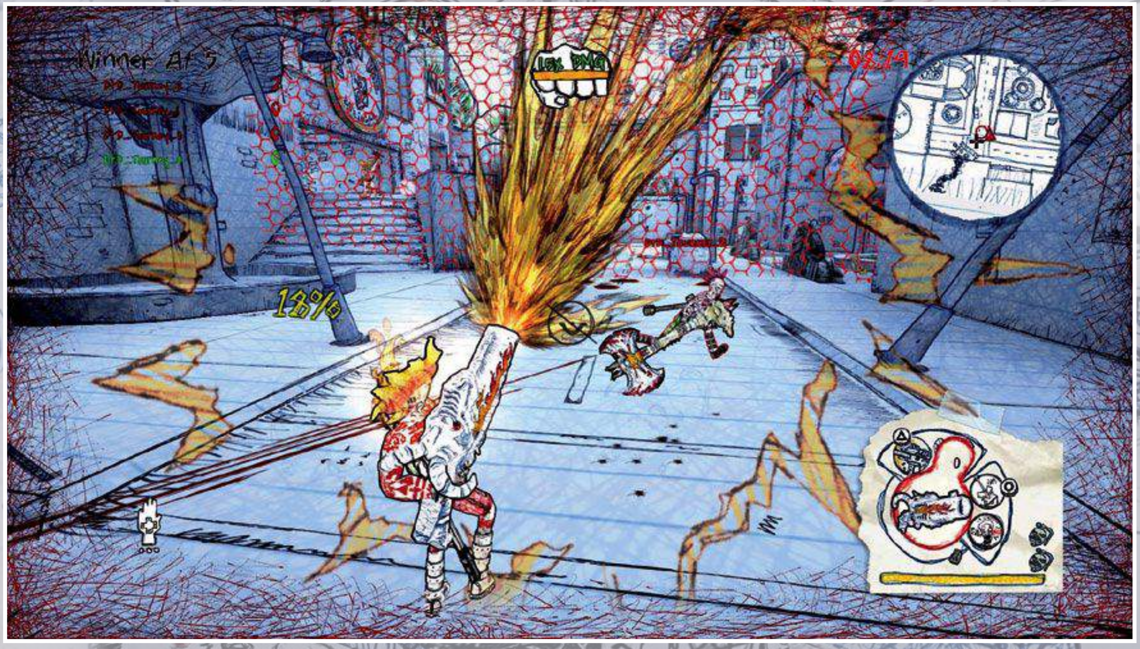
"Viendo las creaciones anteriores de David Jaffe (Twisted Metal y God of War), ya me gusta. Si además le sumamos que, visualmente, es chulo y que parece un shooter online divertidísimo, yo diría que apostar por él reportará una gran cantidad de diversión."

@lobeznoX5

"Drawn to Death mola, pero es un poco bestia y macabro, ¿no?"

@Shiny JoelShinx

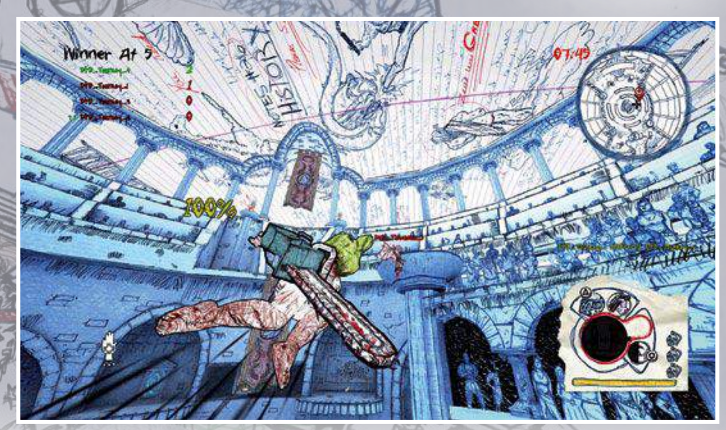
"No sabía que Drawn to Death era indie. ¿No lo desarrollaba Sony Santa Monica? El caso es que es feo de narices, lo desarrolle Santa Monica o San Diego."



■ El tono nuclear del juego se verá moteado por los coloridos efectos de las armas. ¡Tomad cañamones, so mamelucos

■ *Drawn to Death* será muy estrambótico, a la par que "sucio" y cafre: un personaje con cabeza de oso, otro con testa de rata, manchas de sangre por doquier...





LAS CLAVES

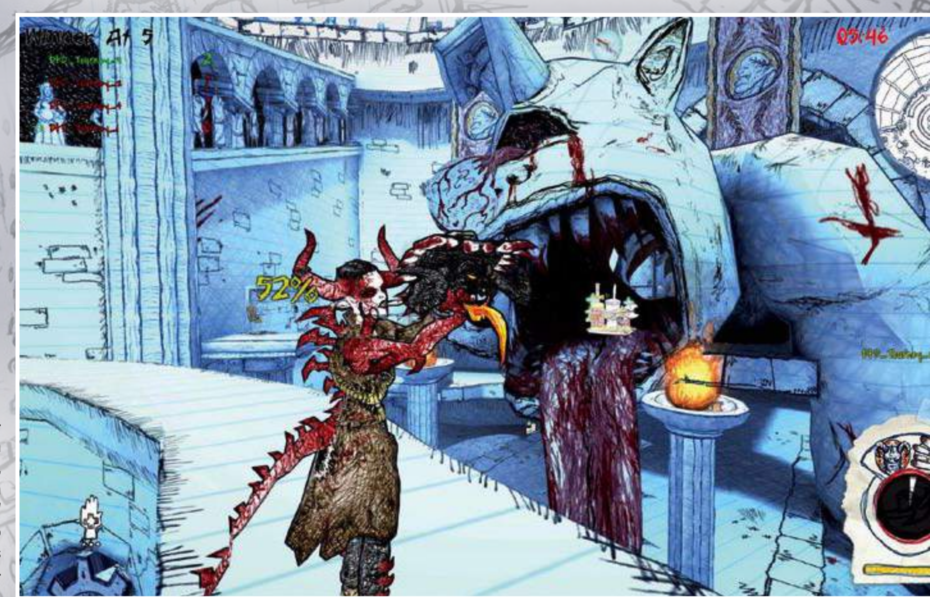
1 "FREE TO PLAY". El juego llegará pronto a PlayStation 4 y se podrá disfrutar gratis de sus peculiares enfrentamientos de cuatro contra cuatro.

2 GARABATOS. Puede que la estética no sea la más bonita, pero rendirá tributo a esos estudiantes que se dedican a pintarrajear sus libretas.

3 ARMAS DE LOCURA. Cada personaje tendrá unas armas y unas habilidades diferenciadas: una motosierra, un cañón, un arco con dinamita...

■ Las refriegas serán muy verticales, hasta el punto de que el "respawn" se producirá con caídas controladas desde el cielo.

SER TODO UN HOMENAJE A ESOS POBRES CUADERNOS DE ABURRIDOS ESTUDIANTES



■ Habrá elementos dinámicos en los escenarios, en la medida en que el "dibujante" irá introduciendo cosas nuevas conforma avance la partida.

■ 2016 ■ SPIDERS ■ ROL

The Technomancer

■ Por Borja Abadíe @BorjaAbadie 

SI LA TIERRA PUEDE SER UN PLANETA CYBERPUNK, MARTE NI TE DIGO

Los creadores de *Bound by Flame* nos invitan a abandonar el planeta y trasladarnos a Marte con *The Technomancer*, una aventura que estar ambientada en el mismo universo cyberpunk de uno de sus anteriores juegos, *Mars War Logs*.

Marte est en plena guerra por el recurso ms preciado del Planeta Rojo, el agua. Nuestro hroe, un guerre - ro "technomancer", tiene la habilidad innata de lanzar hechizos elctricos que, adems, ven ampliado su poder gracias a sus implantes cibernticos. Las cuatro facciones que habr en liza se disputarn tambin nuestro favor, y de nosotros depender apoyar a unos o a otros con nuestras decisiones.

Pero las decisiones irn mucho ms all, con un sistema de morali - dad que nos obligar a escoger entre drenar el serum (agua) de nuestros rivales y, as, matarlos definitivamente o dejarles vivir. Las facciones y nuestro entorno reaccionarn de formas distintas a stas y otras decisiones que tomemos. Y es que, adems, co - noceremos a cinco personajes que se podrn unir a nuestra aventura. Ten - drn sus propias habilidades, armas o misiones secundarias, e, incluso, podremos tener romances con ellos.

Cctel de cyberpunk y rol

Los combates recordarn bastante a los de *The Witcher 3*, con protagonismo de la estrategia y los esquives sobre el ataque descerebrado. Tres rboles de habilidades (rogue, guar - din y technomancer), sern las ra - mificaciones entre las que podremos escoger para mejorar a nuestro hroe. Como es casi un estndar actual del rol, tambin podremos personalizar nuestras armas (usaremos pistolas, bastones de rayos, etc.) en los bancos de trabajo y, aunque, al principio, el desarrollo ser lineal, luego podremos explorar a nuestro aire o revisitar zonas en busca de secretos.

Por si fuera poco, tambin podre - mos completar las misiones de distintas formas con sigilo, a tiros o usando la persuasin en los dilogos. ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Aunque no tiene un acabado grfico precisamente espectacular, parece que incluir tantas opciones jugables que no nos daremos ni cuenta.

¿QU OS HA PARECIDO?

WEB psx
“Spiders tiene buenos planteamientos y dirección artística, pero se queda, jugablemente, en cosas limitadas y repetitivas. Espero equivocarme en esta ocasión.”

WEB Kal_El
“Interesante. A mucha gente le pareció nefasto Bound By Flame, pero, en lo personal, y pese a sus fallos, me pareció un título muy disfrutable.”



LAS CLAVES

1 CYBERPUNK. Un futuro apocalíptico, implantes cibernéticos, magias de electricidad, mucho cuero... y todo eso sucede ¡en Marte

2 DECISIONES. Las tomaremos durante los diálogos, pero también con la forma en que completemos una misión (sigilo, a tiros o hablando).

3 ROL MUY COMPLETO. Podremos personalizar a nuestro héroe, las armas y armaduras, subir de nivel con tres árboles de habilidad...

■ *The Technomancer* nos hará viajar hasta un futuro distópico en Marte, en el que nos tendremos que enfrentar con criaturas así de gigantescas y feas.

UNA PROPUESTA AMBICIOSA QUE MEZCLA DECISIONES, ROL Y ESTTICA CYBERPUNK

■ Los combates recuerdan a los de *The Witcher 3*, con esquives y hechizos, aunque también tienen un aire a *Bloodborne*, por el uso de armas de fuego.

LAS CLAVES

1 **UN FUTURO DISTÓPICO** será el telón de fondo de la aventura. Los humanos luchan por sobrevivir ante el auge de los robots.

2 **LOS COMBATES EXIGENTES,** al estilo de la saga *Dark Souls*, serán los verdaderos protagonistas. Como novedad, podremos escoger la parte del cuerpo sobre la que queremos atacar.

3 **EL SISTEMA DE MEJORAS** se basará en la posibilidad de desmembrar a nuestros rivales ya que recibiremos unos objetos u otros en función de la extremidad cercenada.

■ 2017 ■ DECK 13 ■ ROL DE ACCIÓN

The Surge



■ Por Borja Abadíe @BorjaAbadie

SURGE UN NUEVO "SOULS" EN EL HORIZONTE

Si alguna vez te has preguntado cmo sera un juego tipo *Dark Souls* con una esttica completamente distinta, ests de suerte, ya que Deck 13 ha decidido responderte con *The Surge*.

Los creadores del notable *Lords of the Fallen* volvern a la carga con un nuevo intento por emular la saga de FromSoftware aadiendo, esta vez s, ms novedades a la frmula de los nipones. Para empezar, la ambientacin, un futuro distpico en el que la humanidad se ve abocada a equiparse con exoesqueletos para poder competir con los robots. Todo tiene un toque muy industrial y mecnico, no como en *LOTF*.

La influencia de FromSoftware

Los combates seguirn el planteamiento de los *Souls*. Es decir, que nos obligarn a medir muy bien nuestras acciones con una barra de "stamina" que se consumir rpidamente y enemigos que nos podrn matar de un solo golpe si nos descuidamos. Lo mejor de todo es que podremos escoger la parte del cuerpo de nuestro enemigo sobre la que queremos atacar, lo que nos permitir interrumpir sus golpes, o incluso desmembrarlos salvajemente.

El sistema de mejoras estar muy ligado a esta habilidad ya que, dependiendo del miembro o parte del enemigo que consigamos cercenar, recibiremos como recompensa el arma o la pieza de armadura que nuestro rival portaba en esa extremidad.

Las batallas contra jefes finales y una dificultad ms alta y ajustada que en su anterior obra terminarn de poner la guinda a un ttulo muy prometedor. ■

PRIMERA IMPRESIN

Si Deck 13 consigue aprovechar la mecnica de desmembramiento con acierto y el juego mejora algo en lo grfico, podemos estar ante el mejor juego en la corta historia del estudio alemn.



■ Los exoesqueletos serán el único recurso que le quedará a los humanos para competir con los dichosos robots.



■ La Tierra vive momentos de absoluta escasez de recursos derivados de la sobreexplotación industrial del hombre.



■ La historia estará ambientada en un futuro cercano, en el que las grandes corporaciones de robots tienen el poder.

LAS CLAVES

1 **ACCIÓN ÚNICA.** Mezclará elementos de los "matamarcianos" con el beat'em up más técnico y exigente. Un juego que requerirá habilidad y técnica.

2 **CON ESTÉTICA PROPIA.** A cargo de Takashi Okazaki, el creador de "Afro Samurai". Apostará por la estética futurista, el neón y, al mismo tiempo, cierto regustillo al Japón más tradicional.

3 **"MUSICÓN".** A cargo de Carpenter Brut, un brillante artista belga especializado en música electrónicas. Que se lo digan a *Hotline Miami 2*...

■ PRIMAVERA ■ THE GAME BAKERS ■ ACCIÓN

Furi

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

UNA DELICIA EUROPEA CON SABOR JAPONÉS

Puede que The Game Bakers, un estudio de nuestra vecina Francia formado por ex-trabajadores de las oficinas de Ubisoft en Montpellier, no os diga nada... pero tiene en su haber uno de los juegos indies ms llamativos y prometedores de esta primavera.

Y es que, tras desarrollar diversos juegos "pequeos" para mviles, dieron el salto a 3DS y Wii U y su espaldarazo definitivo va a llegar con *Furi*, su ttu - lo ms ambicioso hasta la fecha. Como adelanta su propio nombre, ser un "fu - rioso" juego de accin. De su trama se sabe ms bien poco, salvo que ser una historia de venganza, y que por el camino dejaremos un reguero de fiambres.

Con lo mejor de Japn

A la hora de jugar, el estudio s que ha detallado ms cmo ser su apuesta. Ser un frentico y exigente juego de accin, que exigir tanto reflejos como habilidad. Un torrente de adrenalina que conjugar dos estilos de juego muy dis - tintos. Por un lado, los disparos al ms puro estilo "Bullet Hell" de los matamarcianos nipones (disparar como un poseso y esquivar lluvias de balas), y por otro, el beat'em up ms tcnico y salvaje, con bloqueos, contras, desvos e incluso re - veses para devolver proyectiles. Y todo, como decimos, a un ritmo muy gil, que no dejar lugar al descanso y contar con opciones como "teletransportarse" ligeramente para evitar disparos.

De por s, el planteamiento pinta de lujo, pero an hay ms. El diseo de los personajes ha corrido a cargo de Takashi Okazaki (creador de "Afro Samurai") y la BSO a cargo de Carpenter Brut (que particip en la de *Hotline Miami 2*). ■

■ PRIMERA IMPRESIN

Frentico, exigente, vistoso, con perso - nalidad... *Furi* apunta a ser una de las experiencias "indie" ms intensas y prometedoras de principios de 2016.



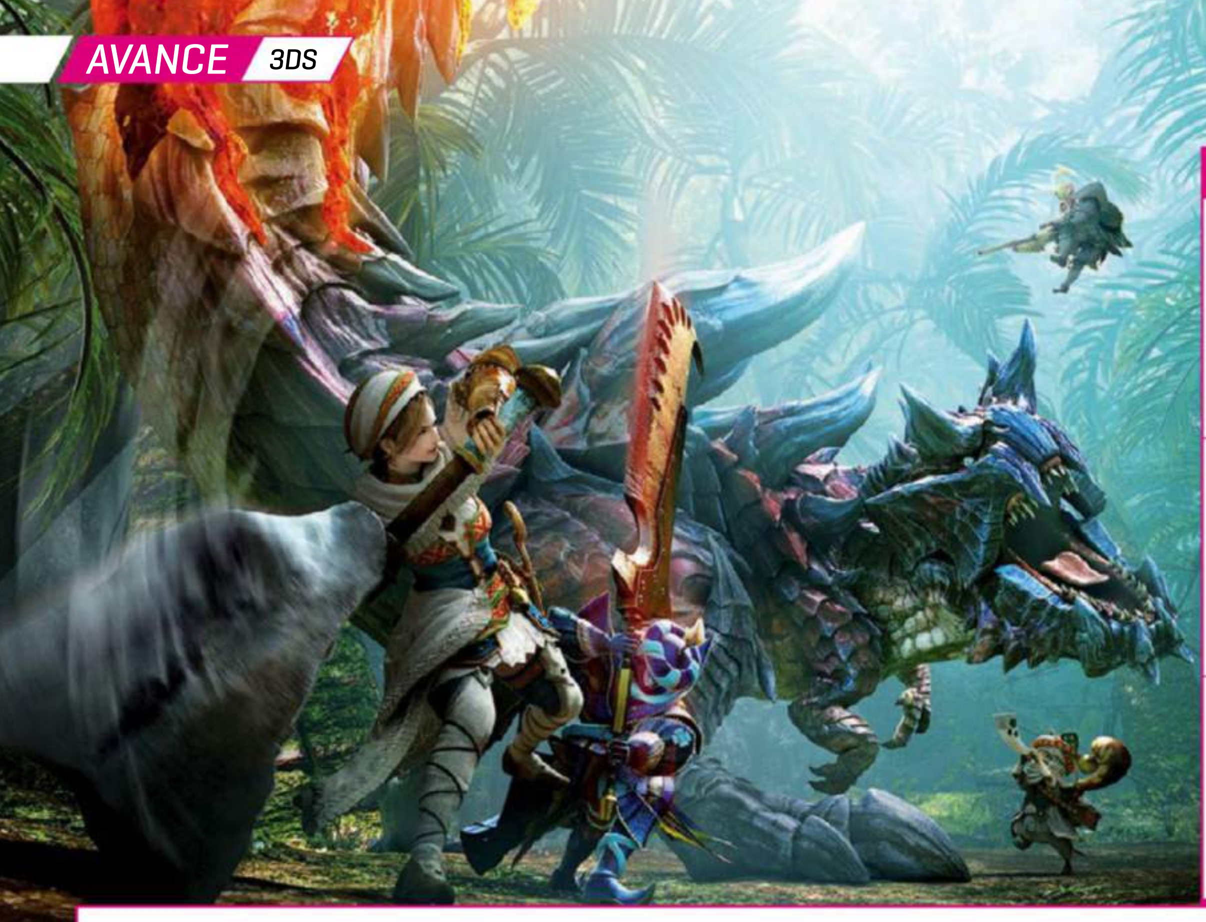
■ *Furi* integrará elementos de "Bullet Hell" y beat'em up, con un esquema de control que recurrirá a los dos sticks.



■ El juego adoptará una vista aérea, pero se acercará en los momentos más intensos de los combates, como aquí.



■ Furi destilará una personalidad única, a caballo entre la ambientación futurista y el Japón más clásico.



LAS CLAVES

1 **CACERÍA.** Habrá más de 60 monstruos grandes. Muchos de los que ya se habían visto en otras entregas contarán con nuevas rutinas, y la mayoría nos hará sudar tinta.

2 **RITMO.** Habrá novedades en los combates, como cuatro estilos para cada arma y artes que servirán para desencadenar ataques dignos de un "hack and slash".

3 **COOPERATIVO.** Formar partida de caza junto a tres amigos, tanto en red local como online, será una delicia. Hay pocas sagas con un multijugador mejor.

■ VERANO ■ CAPCOM ■ ROL

Monster Hunter Generations

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



TRIBUTO A UNA DÉCADA DE MONTERÍAS

Desde que Capcom y Nintendo se aliaron para que *Monster Hunter* llegara en exclusiva a consolas de Nintendo, en Occidente no nos hemos perdido ninguna entrega. En verano, le tocar el turno a *Generations*, nombre con el que se ha rebautizado a *X*, lanzado en Japn hace "slo" unos meses.

El juego se ha hecho desde cero, pero esta vez no slo se han recuperado monstruos de entregas previas, sino tambin escenarios. Con ello se conme - mora la trayectoria de la saga, que ya supera la dcada de antigedad y que se ha convertido en uno de los mayores hitos en la historia de Capcom (en Japn, cada ttulo es un xito multimillonario).

A por la tercera cacera en 3DS

Generations ser la tercera entrega de *Monster Hunter* para 3DS (la cuarta, si contamos que *MH4* tuvo edicin estn - dar y Ultimate en Japn), y ya hay un "spin-off" en camino, *Stories*, lo que da cuenta del bestial tirn que tiene la saga en su tierra natal. Como siempre, deberemos proteger a varias aldeas de una serie de amenazantes monstruos.

La cuarta entrega numerada mejor mucho la agilidad de los combates, y sta ir un paso ms all, al introducir cuatro estilos de uso para cada una de las catorce armas. Adems, los ataques especiales sern ms viscerales que nunca, hasta el punto de que algunos movimientos lindarn la frontera del "hack and slash". Tras su irregular 2015, 3DS va a tener un 2016 de apa. ■

PRIMERA IMPRESIN

Mantendr todo el encanto de la saga, mezclando contenido previo con otro nuevo, y los combates sern ms giles que de costumbre. Ser cita obligada.



■ Habrá más de 60 monstruos grandes, con cuyas partes podremos fabricar centenares de armas y armaduras.



■ Habrá cuatro pueblos y veintiún áreas de caza. Algunas de las que regresan nunca se habían podido ver en Occidente.



■ Los felynes serán manejables por primera vez en la saga. Los simpáticos gatunos tendrán su propio modo de juego.

LAS CLAVES

1 100 MINIJUEGOS. Cada uno con su estética, sus mecánicas jugables, su parcela sonora... Algunos son de los que se graban a fuego. Simplemente geniales.

2 RITMO Y COORDINACIÓN. Casi todas las pruebas nos invitan a pulsar los botones al ritmo de la música, con una cadencia concreta. No se trata de aporrear botones.

3 VARIEDAD. Por si las 100 pruebas fueran poco, hay "remixes" que remezclan varias, modo multijugador con una copia de juego, desbloqueables, etc.

2016 NINTENDO MINIJUEGOS / RITMO

Rhythm Heaven Megamix

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



100 MINIJUEGOS PARA HONRAR A UNA SAGA INIMITABLE

Pocos "party games", *WarioWare* aparte, han conseguido reunir una coleccin de minijuegos tan redonda en la que la diversin, la locura y la jugabilidad estuvieran a tan alto nivel. se es el caso de *Rhythm Paradise*, una saga centrada en el ritmo y la coordinacin que comenz en GBA con *Rhythm Tengoku* (indito fuera de Japn) y que, tras pasar por DS y Wii, va a llegar a 3DS este ao con una entrega "recopilatoria", en la que se darn cita 100 minijuegos (30 nuevos y 70 de toda la saga).

Simpata en estado puro

As, *Rhythm Paradise Megamix* nos pondr en todo tipo de situaciones, desde batear bolas de bisbol a cortar madera, cantar a coro o disputar un partido de ping pong entre dos avionetas, en las que siempre, siempre, el ritmo y la coordinacin nos pondrn a prueba. Todas estas pruebas, y las ms de 90 restantes, presentarn un control sencillo, que recuperar el manejo original de GBA (slo usaremos la cruceta y los botones A y B), aunque ser posible jugar con el stylus, que ser como un modo "fcil".

Su modo historia ser lineal, y nos ir invitando a superar grupos de pruebas para acceder al siguiente, todo hilvanado por Tebri, un personaje al que tendremos que ayudar a llegar a casa. Y, fiel a la saga, no faltarn los "remixes" (canciones que integrarn varias pruebas a la velocidad del rayo), los desbloqueables, como minijuegos especiales, o modos como un multijugador para cuatro con una nica copia del juego. Y, por supuesto, todo ir acompaado del adorable apartado grfico y sonoro que ha hecho tan especial y querida a esta saga.

PRIMERA IMPRESIN

Tras jugar a la versin japonesa, las ganas de disfrutar del juego en castellano han crecido an ms. Es una adorable locura tremendamente divertida.



Este minijuego de bateo era una de las primeras pruebas en el original de GBA. Por fin, se podrá jugar en Occidente.



Cada prueba tendrá su propia estética, sonidos y mecánicas jugables. Aquí, habrá que cortar leña "al ritmo".

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida

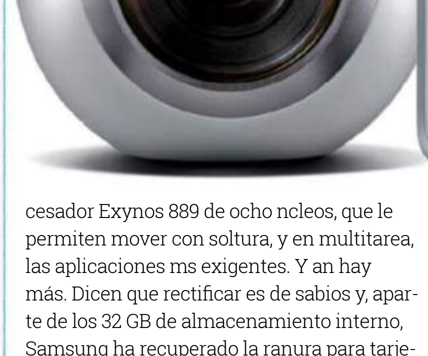
SMARTPHONE

Samsung Galaxy S7 y S7 Edge + Gear 360

El nuevo tope de gama en smartphones

■ **COMPAÑÍA** Samsung ■ **PLATAFORMA** Android 6.0 ■ **PRECIO** Desde 719 €
■ **WEB** *www.samsung.com/es*





Las tiendas acaban de recibir los nuevos telfonos de Samsung, los Galaxy S7 y S7 Edge. Se trata de dos terminales que, de forma automtica, se han convertido en el tope de gama. De primeras, puede parecer un salto no muy exagerado (el diseo es muy parecido al del S6), pero slo hace falta pasar unas horas con l para darse cuenta de que todo, desde la pantalla a sus funciones y sus miras en el futuro, ha cambiado.

Una vez ms, S7 y S7 Edge se diferencian en algunos aspectos, como el tamao del panel Super AMOLED (5,1" y 5,5", respectivamente), as como la curvatura de la pantalla en S7 Edge, que permite algunas funciones especiales. Aun con estas diferencias, la pantalla en ambos modelos es mejor que cualquiera en los terminales anteriores, con una resolucin mxima de 2560x1440, una densidad de 534 ppi (un factor que mejora de forma decisiva la experiencia en realidad virtual que ofrece Galaxy Gear) y unos niveles de brillo, contraste y nitidez de otra galaxia.

Pero esto no deja de ser solo la fachada. En su interior, alberga 4GB de RAM y un procesador Exynos 889 de ocho ncleos, que le permiten mover con soltura, y en multitarea, las aplicaciones ms exigentes. Y an hay más. Dicen que rectificar es de sabios y, aparte de los 32 GB de almacenamiento interno, Samsung ha recuperado la ranura para tarjetas microSD, a lo que se suma tambin la certificación IP68, que lo hace sumergible.

Pero, sin lugar a dudas, uno de los puntos clave del terminal son las cmaras, en especial la trasera de 12 Mpx. Es la cmara ms rpida del mercado (por ejemplo, a la hora de enfocar), le da sopas con honda a otros modelos en condiciones de poca luz y, adems, tiene una apertura f/1.7. Y, por su fuera poco, en breve, se lanzar la cmara Gear 360, para grabar nuestras fotos y vdeos en 360º. ■

VALORACIN Es caro, s, pero derrocha tal calidad que es "el telfono a batir" de este 2016. Y, si le aades el mejorado Gear VR y la cmara de 360º, la cosa mejora an ms.

ALTERNATIVAS

El Galaxy S7 y el S7 Edge son el tope de gama actual en los smartphones, pero los anteriores tampoco están nada mal. Y, en cámaras de 360º, también hay cosillas.



SAMSUNG GALAXY S6
■ **PRECIO** Desde 599 €



KODAK 360 4K
■ **PRECIO** Desde 449 €



iPHONE 6
■ **PRECIO** Desde 549 €

MONITOR

AOC 2879VF

Gaming y 4K a precio razonable

■ **COMPAÑÍA** AOC ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Desde 399 € ■
WEB *http://aoc-europe.com/es/*

Las resoluciones "ultra" y 4K poco a poco van ganando terreno, y ajustando precio, en la gama de monitores para escritorio. Este de AOC, en concreto, logra mantener un interesante equilibrio entre tamao (28"), precio (399 €) y prestaciones, entre las que destacan su conector HDMI 2.0 (que permite mostrar en pantalla resoluciones 4K UHD a 60 fps por segundo) y un retardo de 1ms (muy inferior a la media, y especialmente til en gaming). Y todo en un panel de 71,1 cm. de largo, con resolucin 3840x2160, un marco superfino y una lnea bastante sobria, aunque elegante. Por detalles como la simple y escueta base, se nota que no es el tpico monitor de "gaming", aun - que en esta faceta brille muy alto.

Adems, en la parte trasera, dispone de los principales conectores para que puedas enchufarlo a casi cualquier fuente de vdeo. As, aparte del mencionado puerto HDMI 2.0, tampoco falta un puerto DisplayPort 1.2a+, DVI y VGA, sin olvidar la conectividad HML, que permite enchufar un mvil y reproducir su contenido mientras se carga. Ese contenido luce en pantalla de forma brillante y nítida, gracias a tecnologas como Flicker Free (que minimiza los parpadeos) o Adaptive Sync, para lograr una experiencia de juego ms fluida. Tampoco faltan opciones como PBP (ver dos fuentes de vdeo al mismo tiempo). ■



VALORACIN **Como otros paneles de AOC, logra encontrar un equilibrio casi perfecto entre el precio y las interesantes prestaciones que ofrece. Da 4K a un precio bastante competitivo (y con muy buena calidad final).**

MANDO

T. Flight Hotas 4

La primera —y oficial— palanca de vuelo para PlayStation 4

■ **COMPAÑÍA** Thrustmaster ■ **PLATAFORMA** PS4
■ **PRECIO** Desde 79,99 € ■ **WEB** *www.thrustmaster.com*

Puede que los simuladores de vuelo no estn viviendo sus mejores momen - tos en consola (aunque siguen llegando), pero al menos existen ttulos como el "free to play" *War Thunder*, que nos pone a los mandos de diversos aviones para combatir online. Con este ttulo en mente, Thrustmas - ter ha desarrollado el primer stick de vuelo oficial de PS4. Es un mando USB que, todo sea dicho, convence por su robusto diseo y algu - nas de sus ideas. Una de las ms llamativas es que sus dos componentes, la palanca de velocidad y el stick, se pueden separar, para que juguemos ms cmodos con las manos ms separadas. El sistema de agarre entre piezas es efectivo, gracias a dos pequeos tornillos Allen llave incluida situados en la parte inferior. Tambin en la parte inferior, encontramos un espacio para recoger el cable y una rueda que ajusta la dureza del regreso del stick a la zona central.

Si nos centramos en las palancas, las dos destacan por ser muy slidas y ergonmicas, y por contar con todos los botones y controles que puedas imaginar, incluida la minipalanca para afinar el lanzamiento de proyectiles, o el propio stick, que gira sobre su eje. Adems, se incluye un cdigo para canjear en PSN y disfrutar en *War of Thunder* de un avin Premium y un pase premium de siete das y 500 monedas. En teora, va ac - tualizacin, otros juegos sern compatibles. ■



VALORACIN **Es un mando muy específico y, por ahora, para juegos específicos. Pero si lo tuyo es el vuelo y pasas horas en *War of Thunder*, es, sin duda, una compra obligada.**

MANDOS

Mandos Street Fighter V

Cuando comience el combate, ¿en quién vas a confiar?

COMPAÑÍA Mad Catz **PLATAFORMA** PS4 y PC **PRECIO** Desde 59,99 € **WEB** *www.madcatz.com/*

Con la llegada de *SF V*, se ha abierto una nueva temporada de competiciones, tanto presenciales como online. Tanto si vas a dedicar mucho tiempo a ello como si vas a jugar en plan ms "amateur", no est de ms saber que Mad Catz ha fabricado los mandos "oficiales", diseados con el juego en mente. Hay dos modelos distintos y, por desgracia, dan una de cal y una de arena. La nota negativa la ponen el Fightpad Pro, un mando cableado del que existen cuatro versiones distintas (con los motivos y colores de luchadores como Ryu, Ken, Chun-Li y Bison). Sobre el papel, pinta muy bien disposicin de los botones como en las recreativas, stick analgico, zona tctil, compatible con PS3 y PS4... Son bonitos y cmodos, pero tienen un problema la cruceta es insufrible. En un intento por "mejorar" las crucetas tradicionales, se han minimizado las formas... provocando, al final, que muchas de nuestras pulsaciones no se detecten correctamente.

En la otra mano, la nota positiva la ponen los Arcades Fightsticks, de los que hay tres modelos (Alpha, Tournament Edition 2+ y S+), que varan no slo por el creciente precio, sino tambin por los extras y los remates que se van aadiendo en la escalada de euros, que van desde un uso de mejores componentes (Sanwa) a partes personalizables, cajn para albergar el cableado...

VALORACIN **Si vas a dedicarte en cuerpo y alma a la lucha online con *SF V*, necesitars un mando a la altura y, ah, los Arcade Sticks s dan la talla (los mandos Pro, no).**

ALTERNATIVAS

Mandos para jugar en PS4 no hay demasiados, pero éstas son algunas de las mejores alternativas para darle a *SF V*.



DUAL SHOCK 4
PRECIO Desde 59,99 €



HORI FIGHTING STICK MINI 4
PRECIO Desde 49 €



GATORCLAW
PRECIO Desde 44,95 €

MANDO

Tactical Assault Commander 4

Para los que no se acostumbran al pad

■ **COMPAÑÍA** Hori ■ **PLATAFORMA** PS4 y PS3 ■ **PRECIO** Desde 100 € ■ **WEB** *www.amazon.es*

Muchos "veteranos" que han pasado del PC a la consola siguen teniendo ciertas dificultades para jugar al mismo nivel con el pad. Para ellos, se han diseado distintas soluciones, como este Tactical Assault Commander 4, que viene a emular el control en PC, con un ratn y un teclado reducido, pero que mantiene todas las teclas necesarias. Hori, el fabricante de este modelo, cuenta con la licencia oficial de PlayStation, y se ha sacado de la manga un producto bien acabado (todos los elementos tienen cables, para evitar "lag", y ofrecen un acabado slido), con perfiles y opciones de configuracin para ajustarlo todo a nuestro gusto y, lo que es mejor, que funciona de maravilla, sin complejas configuraciones, nada ms sacarlo de la caja. ■

VALORACIN **Si eres "exquisito", puede que configurarlo te lleve tiempo, pero, una vez hecho, te sentirs como en casa.**





TABLET

Google Pixel C

La respuesta Android al colosal iPad Pro

■ **COMPAÑÍA** Google ■ **PLATAFORMA** Android 6.0
■ **PRECIO** Desde 499 € ■ **WEB** *https://store.google.com*

Si Apple se desmarc el ao pasado con iPad Pro, una tablet orientada al trabajo que resultaba ms poderosa y con pantalla ms grande, ahora Google ha hecho lo propio con Pixel C, que trae de serie la nueva versin 6.0 de Android (Marshmallow). Su pantalla es tambin de 10,2" (panel LTPS LCD con resolucin 2560x1800), cuenta con 3 GB de RAM, 32 o 64GB de almacenamiento interno y procesador Nvidia Tegra X1. Vamos, que va sobrado para realizar trabajos exigentes. ■

VALORACIN **Una poderosa tableta que, junto al teclado oficial, destaca por su versatilidad.**

VARIOS

Periféricos Batman v Superman

Accesorios para sentirte como un "héroe"

■ **COMPAÑÍA** Indeca B. ■ **PLATAFORMA** – ■ **PRECIO** Desde 13 € ■ **WEB** *www.indecabusiness.com*

Junto al estreno de "Batman v Superman", llegan accesorios para muchos sistemas. Destaca el Wiimote para Wii y Wii U, que, aparte de estar personalizado con Batman, ofrece un preciso control gracias al Wiimotion Plus integrado. Cuesta 24 € y tiene un acabado al nivel de los mandos de Nintendo. En PS4, destacan la carcasa que protege el disco duro (19,99 €), rematada con el rostro del Caballero Oscuro en tonos grises y naranjas, y un pack para proteger y personalizar el Dual Shock 4 (12,99 €), con una funda, tapones para los sticks... La joya de la corona es un headset multiplataforma muy ligero, cmodo y que, por 39,99 €, incluye cableado con mando, micro flexible extraíble y, lo que es mejor, con una calidad de sonido fantstica para este rango de precio. ■



VALORACIN **Brilla con luz propia el headset, que vale para prcticamente todos los sistemas y que, de verdad, sorprende con la calidad de su sonido.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

Figura Funko Taskmaster

Se quedó sin peli, pero, al menos, tenemos el muñeco

También conocido en estos lares como El Supervisor, Taskmaster es uno de esos personajesde Marvel que soñamos con ver en la gran pantalla. Estuvo a punto de hacerlo en la película de "Deadpool", pero ajustes de presupuesto nos privaron de ese placer. Ahoguemos las penas con esta figura de nueve centímetros, de la linea Pop de Funko. Es monísima, ¿verdad?

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 18,90€

Anillo Voltron

El romanticismo según Wade Wilson / Deadpool

Seguimos hablando del mercenario bocazas y, más concretamente, del anillo que le regala a su novia en la película. El joyero Han Cholo ha reproducido el célebre anillo de la serie de animación Voltron, y lo vende a través de (cómo no) Think Geek. Confeccionado en acero inoxidable y oro de dos tonos, tiene licencia oficial de Dreamworks Animation. Es un regalo con mucha clase para amantes de la animación ochentera sin miedo a dar el cante.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

PVP desde 53,84€

Chaqueta Gradius

Dos colores, el mismo amor por el clásico de Konami

Desde Japón, y con licencia oficial, llega esta chaqueta que conmemora los treinta años de vida de *Gradius.* Disponible en dos colores, Cosmo Blue y Steel Grey, está confeccionada en poliéster y piel sintética. En la espalda, luce un enorme logo donde no faltan ni Vic Viper ni los entrañables moais. Disponible en tres tallas: S, M y L. Elegid bien, porque no admiten devoluciones.

A LA VENTA EN *gamesglorius-internacional.com*

PVP desde 123,38€

PVP desde 161,99€

PVP desde 64,99€

PVP desde 409,39€

Enfermera Silent Hill 2 de Figma

Adivina quién regresa para tomarte la temperatura...

Convertida en todo un icono de los juegos de terror, la enferma de *Silent Hill 2* resucita directamente desde nuestras pesadillas para convertirse en una figura articulada de 14 cm. de la línea Figma. Incluye sus armas más emblemáticas (la tubería y el cuchillo), además de varias cabezas para que la personalices a gusto. Encantadora... ¿Verdad?

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

The Division Sleeper Agent Ed.

La lujosa edición que te da hasta la hora

No nos extraña que la Sleeper Agent Edition de *The Division* se haya agotado en tiempo récord, teniendo en cuenta todo lo que ofrece: el juego, un póster, el pase de temporada, un libro de arte, el brazalete de agente y una réplica del reloj de agente. Ahí es nada. Todo ello, embalado en una caja de coleccionista. Esperemos que repongan unidades pronto.

A LA VENTA EN *www.xtralife.es*

Peluche Snorlax gigante

Un Pokémon de 120 kilos de peso y 150 cm. de altura

La tienda Premium Store de Bandai Japón ha abierto el plazo de reservas de este gigantesco peluche de Snorlax, que haría las delicias de cualquier fan de *Pokémon* de cualquier edad. Es un auténtico coloso que mide 150 cm. de alto, 130 cm. de ancho y 60 cm. "de tripa". Los gastos de envío de semejante bicho pueden ser de escándalo.

A LA VENTA EN *p-bandai.jp*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



BATMAN V SUPERMAN
Duelo de deidades

El mes pasado, en el blog, hablamos de Batman y de Superman, exponiendo a grandes rasgos por qu ambos son los personajes ms importantes de DC Comics y el peso que tendr su duelo en "Batman v Superman El amanecer de la justicia". Pero el enfrentamiento entre ambos no slo es el choque de dos iconos, sino tambin el de dos maneras de entender a los superhroes y tambin a los dioses en los que se inspiran.

Superman es el superhroe original, heredero de la tradicin de los hroes mitolgicos y al que se le ve como una suerte de hermano mayor que inspira confianza y con el que siempre se podr contar. Es el garante de una promesa de un maana mejor, y tambin el protector de la humanidad. Superman es el bien supremo, el espejo en el que nos gustara mirarnos, una utopa imposible. En los panteones del mundo antiguo, habra sido un dios solar como Helios, al que se le hubieran erigido templos.

Batman, por otro lado, es un hroe que mantiene viva la tradicin "pulp". Es un ser cruento y vengador, que representa la noche, el castigo y el miedo. El Caballero Oscuro es el hombre del saco con el que se asusta a los criminales para que no cometan maldades. Batman no es diferente a Pedro Botero, Krampus o el Sacamantecas. En tiempos menos civilizados, no se le habra rendido homenaje, sino que se le hubiera tratado de alejar y ahuyentar por todos los medios.

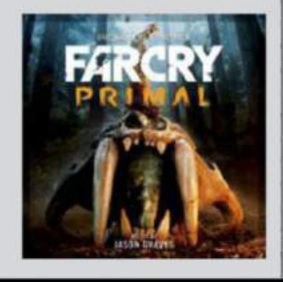
Batman y Superman estn abocados al enfrentamiento, debido a las mismas bases en las que se fundamenta cada uno. Son los dos representantes de conceptos tan antagnicos en el imaginario colectivo que su choque es inevitable. De ah que su pelcula no slo sea un hito para nosotros, sino tambin para la cultura popular universal. ■

MSICA

BSO DE FAR CRY PRIMAL

Jason Graves, compositor de la trilogía *Dead Space* y *Until Dawn*, firma la partitura original del último capítulo de la saga *Far Cry*: 33 cortes inspirados en música tribal (de hecho, predominan la percusión y los instrumentos de viento) que potencian aún más la ambientación prehistórica del juego. Es la banda sonora ideal para sacar al troglodita que llevamos dentro.

PRECIO 9,99 € **A LA VENTA EN** *itunes.apple.com*



FISHERMAN'S HORIZON

Esta banda madrileña de rock progresivo rinde homenaje a un montón de videojuegos míticos, desde *Golden Sun* hasta *Mega Man 2*, pasando por *Castlevania III*, *Final Fantasy VI* o *Chrono Trigger*, a través de doce vibrantes composiciones que se te clavarán furiosamente en las meninges. Podrás fijar el precio en su "bandcamp" o adquirir el CD. Si lo haces, no lo lamentarás.

PRECIO 10 € *fishermanshorizon.bandcamp.com*



Figuras Virtua Fighter de Figma

Akira Yuki y Sarah Bryant, en toda su poligonal gloria

Aunque no saldrán a la venta hasta septiembre, ya se pueden reservar (con el consiguiente descuento) estas irresistibles figuras Figma, que recrean a Akira y Sarah en su primera aparición en los salones recreativos, allá por 1993. Con 15 cm. de altura, incluyen diferentes expresiones y están totalmente articuladas.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 65,90€

Mochila reversible Mario

Lo siento, pero nuestra princesa está en otra mochila

Una misma mochila, dos de los momentos más icónicos del mítico *Super Mario Bros*. Con licencia oficial Nintendo y fabricada en resistente poliéster, es el complemento ideal para llevar la NES a casa de un colega y montar una fiesta retro, o demostrar tu amor por los clásicos en clase o en el gimnasio.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 39,90€

Dark Souls III Edición Prestige

La edición por la que acabarás pidiendo una hipoteca

Se rumorea que son muy pocas las unidades de la Edición Prestige de *Dark Souls III* que llegarán a nuestro país. El motivo es su elevado precio (más de 500 euros). Incluye dos figuras (Caballero Rojo —25 cm.— y Señor de la Ceniza —40 cm.—), caja metálica, CD de la BSO, tres parches, mapa de tela y libro de arte.

A LA VENTA EN *www.xtralife.es*

PVP desde 501,99€

PVP desde 20,49€

PVP desde 33,99€

PVP desde 8,95€

LIBROS

CASACAS AZULES

Dolmen Editorial sigue rescatando las mayores glorias del cómic belga a través del sello Fuera Borda y, este mes, nos ofrece el tercer volumen de las aventuras de "Los Casacas Azules". Aunque muchos tuvieron su primera toma de contacto con este cómic a través del célebre juego de Infogrames (bautizado como *North & South*), los más veteranos ya disfrutamos de las andanzas de Blutch y Cornelius a través de la revista Guai

PRECIO 29,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



MASACRE

La película ha disparado la popularidad del mercenario bocazas en nuestro país, por lo que no nos extraña que Panini Comics haya decidido rescatar, ahora, la mejor etapa del personaje en los cómics de Marvel, bajo la batuta del guionista Joe Kelly. Este tomo de 592 páginas reúne algunas de las historias más míticas del personaje, incluyendo su aparición en el número 611 de "The Amazing Spider-Man".

PVP 39,95 € **PUBLICADO POR** *Panini Comics*

Bufanda de Street Fighter II

Protégete la garganta con un logo legendario

La tienda de merchandising oficial de PlayStation nos tienta con esta bufanda, confeccionada en material acrílico, que luce con donaire el logo de *Street Fighter II* para conmemorar su vigésimo quinto aniversario. Póntela sobre el cuello o cuélgala con orgullo en tu habitación, pero no la dejes escapar. Es preciosa.

■ **A LA VENTA EN** *gear.playstation.com*

Beisbolera Street Fighter V

Para ejecutar combos o robar la tercera base

Disponible en cuatro tallas distintas (S, M, L y XL) y confeccionada en micropoliéster, esta beisbolera de *Street Fighter V* no sólo queda de muerte con unos vaqueros. Nos ha enamorado por el parche del hadouken de la parte inferior, que parodia el logo de la MLB de Estados Unidos. La gorra y el tabaco de mascar son opcionales.

■ **A LA VENTA EN** *gear.playstation.com*

Cargador USB de Boba Fett

Hasta tres horas más de batería para tu móvil

¿La batería del móvil al mínimo y estás lejos de casa? Tranquilo, porque los Mighty Minis llegan al rescate. Estos tres cargadores USB, inspirados en otros tantos míticos personajes de Star Wars (Boba Fett, Darth Vader y Stormtrooper), son capaces de alimentar tu móvil, siempre y cuando te acuerdes de meterles dos pilas tipo AA.

■ **A LA VENTA EN** *www.thinkgeek.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



■ Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Películas resumen, un arma de doble filo

Cuando un anime (adaptacin de un manga u original) consigue cierto xito, es lgico que sus responsables quieran estirar el chicle al mximo para lograr ms beneficios. Adems del merchandising y las ediciones en DVD y blu-ray, no es de extraar que la obra se mude a la gran pantalla con una pelcula que resuma todo lo acontecido en la versin televisiva. Las preguntas importantes son ¿esas adaptaciones logran condensar todo lo que pasa en doce episodios (o veintisis) en hora y media? ¿Pueden captar nuevos seguidores en tan poco tiempo?

Dependiendo de la serie, es ms fcil escoger qu es lo importante y qu no. Un ejemplo de ello lo tenemos en las dos pelculas resumen de "Haikyū!!" y en las tres de "Kuroko no Basket" que vern la luz este ao. Por el contrario, existen obras muy densas que pierden elementos clave al llevarse al cine y pueden hacer que el nuevo espectador se pierda y no tenga inters en seguir la trama. El primer anime que me viene a la mente para ilustrar esto es "Neon Genesis Evangelion" y el filme "Evangelion Death and Rebirth" otra en la que pasa lo mismo es "Puella Magi Madoka Magica" y las dos pel - culas que resumen los doce captulos de la versin para la pequea pantalla. Al final, son los fans de dichas obras quienes ms disfrutan de estas adaptaciones, mientras esperan a una nueva temporada o a ms noticias relaciona - das con su manganime preferido. Por supuesto, tambin pueden ser una manera de incitar al espectador a que vea la versin original y se "convierta". Todo depende de la visin que tenga cada uno. ■

> UNO DE LOS RECURSOS QUE MANTIENEN VIVA UNA SERIE ES HACER PELÍCULAS RESUMEN

THE ART OF TOM CLANCY'S THE DIVISION

El inefable Andy McVittie regresa con un nuevo libro de arte para la editorial Titan Books, en este caso dedicado al último bombazo de Ubisoft: *Tom Clancy's The Division*. Sus 192 páginas despliegan más de 300 imágenes del proceso de creación del juego, incluyendo bocetos y arte conceptual, con comentarios de sus respectivos autores. Eso sí, está en inglés.

■ **PRECIO** 35,81 € ■ **PUBLICADO POR** *Titan Books*



YOUTUBE PARA PRINCIPIANTES

Isaac Viana, responsable del canal GameXploitation, nos invita a adentrarnos en el universo de Youtube, el "medio de comunicación del nuevo milenio" (como lo denomina en portada), en un libro de 120 páginas dirigido tanto a los que sólo ejercen de espectadores como a aquéllos que quieran mejorar su técnica como youtubers y dedicarse profesionalmente a ello.

■ **PRECIO** 9,95 € ■ **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*





Calle Cloverfield 10

ESTRENO 18 de marzo **GÉNERO** Suspense **DIRECTOR** Dan Trachtenberg
PROTAGONISTAS Mary Elisabeth Winstead, John Goodman y John Gallagher Jr.

¡Al fin una buena peli de suspense! Si te gusta que te sorprendan de principio a fin, vas a encontrar en Calle Cloverfield 10 una propuesta realmente interesante.

El debutante Dan Trachtenberg consigue algo bien difcil contar su historia desarrollndola con apenas tres personajes y una localizacin durante el 90% del metraje. Buena tensin psicolgica, un efectivo crescendo narrativo y un personaje femenino que tiene un arco evolutivo intersantsimo.

Los apenas cinco millones de dlares con los que se ha rodado y su sencillez argumental no le restan ningn mrito a una puesta en escena impoluta y un desarrollo tan crispante como cuajado de giros insospechados.

El espectador camina de la mano de la protagonista, compartiendo con ella paranoias, estrs y claustrofobia y debatindose en todo momento entre el afn de supervivencia y la duda. ¿En quin puede confiar? ¿Est ms segura dentro o fuera de su aislamiento forzoso? ¿Qu ha pasado ms all de los muros del bnker en que se halla? Todo al ms puro estilo "hitchcockiano". Y s, cunto bien le ha hecho a esta cinta el secretismo del rodaje y la promocin milimtrica. Mencin especial merece la banda sonora en la que se hilvanan temas clsicos que relajan o tensan ms un ambiente de por s enrarecido.

LO MEJOR

Los giros de guión y el juego que la cinta establece con el espectador, sorprendiéndolo constantemente. Tanto Mary Elisabeth Winstead como John Goodman hacen un magnífico trabajo construyendo sus personajes.

80

LO PEOR

No consigue ser aterradora a pesar de ser una propuesta asfixiante. El tramo final resulta harto inesperado y puede que haya a quien le parezca demasiado.

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez

Orgullo + Prejuicio + Zombis





ESTRENO 1 de abril **GÉNERO** Terror / Comedia **DIRECTOR** Burr Steers
PROTAGONISTAS Lily James, Sam Riley, Bella Heathcote, Douglas Booth y Charles Dance

Sabor agridulce el que deja este "mash-up" del que, a la vista de la sinopsis y el material del que parta, era de esperar un humor ms gamberro y afilado o al menos ms licencias al terror. La literatura inglesa aderezada con zombis podra haber dado ms de s, pero la pelcula no se toma en serio a s misma en la parte que lo requera (la accin, que resulta particularmente inverosmil) y no se cachondea lo suficiente de su premisa consiguiendo sacar brillo de la que se supona su principal baza la irona salpicada de gore.

Vistosa en en la puesta en escena, s que engancha a nivel visual con su propuesta, por ms que se torne repetitiva. A pesar de la torpeza del guin y su falta de frescura, puede que a ms de uno le pase por primera vez el nombre de Jane Austen por delante de la retina, as que si despierta al menos curiosidad por la obra original, ya merece la pena invertir el tiempo en verla.

LO MEJOR

Hay que reconocerle el ingenio y algunos aspectos interesantes como su atractivo visual: hay voluntad por hacer bien las cosas, por más que el conjunto termine haciendo aguas.

65

LO PEOR

1+1 no es 2: un gran texto con zombis no es suficiente, por más que tengamos no-muertos hasta en la sopa. O se reinventa un poco el género o va a morir de éxito dejándonos hartos.





El recuerdo de Marnie

ESTRENO 18 de marzo **GÉNERO** Animación / Drama **DIRECTOR** Hiromasa Yonebayashi
PRODUCTORA Estudio Ghibli

Todo en El recuerdo de Marnie destila melancola el ritmo intimista y pausado de un drama memorable, y no solo por la realizacin de Yonebayashi, que ya hizo un excelente trabajo con la tambin entraable Arriety y el mundo de los diminutos, sino por la certeza de que con esta pelcula se cierra una era la de la animacin tradicional del Estudio Ghibli. Precioso canto del cisne que sirve as como broche de oro a una poca plagada de ttulos mgicos.

A nivel tcnico hay que destacar la maestra con la que se combinan la animacin tradicional en dos dimensiones y los fondos casi fotorrealistas, que dialogan de maravilla con la novela de Joan G. Robinson "Cuando Marnie estuvo all" que adapta la pelcula, en la que se conjuga el drama familiar con toques de fantasa. Un maridaje casi perfecto con momentos de exquisita belleza que le ha valido a la cinta rozar el Oscar con la punta de los dedos.

LO MEJOR

La sensibilidad que demuestra el desarrollo del guión ante una historia familiar y la forma tan preciosista de narrar una historia de amor intergeneracional. Poesía en imágenes.

87

LO PEOR

Será severamente juzgada por quienes quieran compararla con las obras magnas del estudio. No cabe duda de que es una gran película, pero no será un clásico instantáneo.

Daredevil 2

■ ESTRENO 18 de marzo ■ CANAL Netflix ■ WEB *www.netflix.com/es*

La temporada 2 de "Daredevil" seguirá los pasos de Matt Murdock en su cruzada contra el crimen organizado como el vigilante ciego y protector de Hell's Kitchen, pero tendremos, además, dos relevantes y esperadas incorporaciones: Elektra (Elodie Yung) y Punisher (Jon Bernthal), de los que hemos visto más bien poco.

¿Quiénes son estos dos nuevos personajes y cómo encajarán en la serie? Justo en el momento en el que Matt pensaba que la calma estaba volviendo a la ciudad, surgen nuevas fuerzas. Ahora, el hombre sin miedo debe enfrentarse a Frank Castle, un nuevo adversario, y reencontrarse con Elektra Natchios, un viejo amor.

Los problemas surgen cuando Castle, sediento de venganza, renace como The Punisher, un hombre que se toma la justicia por su mano y altera el orden establecido. Mientras tanto, Matt busca el equilibrio entre su deber como abogado en su comunidad y su peligrosa vida como el defensor de Hell's Kitchen.

Además de comprobar su increíble evolución desde la primera temporada, veremos cómo se enfrenta a una decisión que le obligará a entender, realmente, el significado de ser un héroe. Y es que Punisher le mostrará lo cerca que están los métodos de uno y otro. La línea roja de Daredevil es asesinar a sus enemigos, pero su rabia ante la injusticia lleva a Murdock en más de una ocasión al límite. Punisher le hará estar un pelín más cerca del abismo y lo motivará a que se replantee su posición. Como le increpaba a Matt en la primera promoción de la serie: "Eres un cobarde que sabe que está a un mal día de ser como yo".

Los trece episodios que componen esta nueva temporada están disponibles desde el pasado día 18 de marzo, en Netflix. La gran duda es si Punisher conseguirá serie propia... ■

MATT MURDOCH DESCUBRIR Q UE SU PEOR ENEMIGO ES... ¿L M ISMO?





■ Foggy Nelson (Elden Henson) y Karen Page (Deborah Ann Wolf) seguirán acompañando al diablo enmascarado en sus aventuras durante la temporada 2.

PLATAFORMAS DIGITALES



EL RANCHO

■ NETFLIX ■ 1 DE ABRIL

La serie reúne a los actores de "Aquellos maravillosos 70", Ashton Kutcher y Danny Masterson, y cuenta cómo Colt (Kutcher) regresa a casa después de una breve "semicarrera" profesional en el mundo del fútbol, para trabajar en el negocio familiar.



DOCTOR WHO

■ NETFLIX ■ 31 DE MARZO

Netflix España emitirá las ocho primeras temporadas de la etapa moderna de "Doctor Who". Abarcará, por tanto, desde la etapa de Christopher Eccleston (noveno Doctor) hasta la actual de Peter Capaldi (duodécimo Doctor), que ya ha anunciado su fin.



■ ESTRENO 5 de abril ■ CANAL Fox ■ WEB *http://www.foxtv.es/*

The Americans 4

Los espías rusos Philip (Matthew Rhys) y Elizabeth (Keri Russell) vuelven a las pantallas con trece nuevos episodios. Las tramas de esta temporada de "The Americans" girarán sobre las armas biológicas e incluirán hechos reales, como la desaparición de la Estatua de la Libertad a manos de David Copperfield en 1983 o la llamada "guerra de las galaxias" del presidente Ronald Reagan (la Iniciativa de Defensa Estratégica). La lucha interna de Philip será tratar de mantener a los suyos a salvo; la de Elizabeth consistirá en sacar adelante una operación que va a desafiarla como nunca.



■ PREESTRENO 18 de marzo ■ CANAL AXN ■ WEB *http://www.axn.es/*

Houdini y Doyle

La amistad entre dos grandes personajes del siglo XX, Harry Houdini (mago, artista del escape y descreído ante lo paranormal), y Sir Arthur Conan Doyle (creador de Sherlock Holmes y aficionado a lo inexplicable), inspira esta atípica serie. Ambos se verán, de algún modo, forzados a unir sus fuerzas con las de Scotland Yard para investigar algunos de los crímenes más inexplicables de la ciudad. Les acompañará en sus aventuras la primera agente de la policía metropolitana de Londres, Adelaide Stratton. A todo lo anterior, sumadle un cierto tinte sobrenatural. ¿A que suena bien?

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Angry Birds, Ratchet & Clank y ¿Minecraft?

Lo venimos anunciando desde hace tiempo: las adaptaciones de videojuegos crecen como las setas, dando lugar a un prolífico campo en el que el espectador encuentra lo que espera, ¡al fin! Tras tiempos bochornosos en los que cada nueva película daba más vergüenza que la anterior (ay, Uwe Boll, cuánto daño has hecho), empezamos a encontrar proyectos serios, bien estudiados y asentados en presupuestos dignos que permiten llevar a cabo obras que podrán ser mejores o peores, pero que intentan ser algo más que una parodia de los juegos a los que emulan

Este año, tenemos entre manos varios proyectos de animación muy prometedores. El primero en llegar a carteleras ser "Ratchet & Clank", el 29 de abril. La cinta será distribuida por Precision Spain y llegará tan sólo nueve días más tarde que la próxima aventura del famoso dúo en PS4, que se pondrá a la venta el próximo 20 de abril. Como ya hemos ido adelantando en la web, la película de Ratchet & Clank la están preparando Sony, Rainmaker Entertainment y Blockade Entertainment, y, entre sus actores de doblaje, encontraremos voces de la talla de Sylvester Stallone, Rosario Dawson, Paul Giamatti y John Goodman, entre otras. La película de Ratchet & Clank también promete contar con toda la aventura y el humor que caracterizan a los juegos de estos simpáticos personajes de PlayStation. "Angry Birds", por su parte, va a contar con una campaña de promoción impresionante. Ya sabemos que Santiago Segura será el encargado de prestarle su voz a Red, un pajarito malhumorado que le sienta como anillo al dedo y con el que seguro que nos echamos unas buenas risas en el cine. Y, luego, ¿qué? En el horizonte, quedan "Warcraft", "Sonic" o "Minecraft", aún por definirse, pero que contarían con una legión de fans dispuestos a ir al cine y pagar gustosos la entrada. ■



OUTLANDER 2

■ CANAL+ SERIES ■ 10 DE ABRIL

En la segunda temporada de "Outlander", basada en la segunda novela de Diana Gabaldón, "Dragonfly in Amber", Claire será mucho más osada respecto a la primera entrega y las primeras tiranteces entre ella y Jaime se dejarán notar.



BANSHEE 4

■ MOVISTAR+ SERIES ■ 5 DE ABRIL

Ocho episodios tendrá la temporada final de "Banshee", protagonizada por un ladrón exconvicto que asume la identidad de un sheriff para continuar con su actividad criminal, siendo perseguido por los mafiosos a los que traicionó en el pasado.

MIS TERRORES FAVORITOS

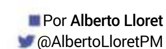
Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS3, 360 y PC
- **GÉNERO** Sigilo / Acción
- **COMPAÑÍA** Bethesda
- **AÑO** 2009



Rogue Warrior





EXPERTO EN OPERACIONES "POCO" ESPECIALES

Quien iba a decir que una de las factoras que mejores momentos nos ha dado, como Bethesda (con *Fallout* o *The Elder Scrolls*), tambin iba a dejar picas miserias. En su descargo, diremos que, con *Rogue Warrior*, su papel se limit al de editora, y que la chapuza fue obra de Rebellion, el otrora brillante estudio del que naci *Alien vs Predator* (PC).

El punto de partida, al menos como se vendi durante su desarrollo, prometa vivir una experiencia militar realista, a caballo entre la simulacin y el shooter, apadrinada por el experimentado marine Richard Marcinko, autor de polmicos libros por retratar los brutales mtodos usados.

La misin nos invitaba a viajar a Corea, para descubrir si tenan medios para lanzar ataques nucleares. La ridiculez comenzaba ya en el helicptero, camino de la misin no slo por los hiperhormonados y aguerridos dilogos, sino porque un ataque acaba con los dos marines que nos acompaan, en un momento digno del cine de humor mudo. Marcinko decide seguir adelante... en un festival de topicazos, jugabilidad mediocre y frases de tipo duro que dan ms risa que respeto. Por suerte, slo dura un par de horas, con una campaa de ocho niveles que es insuficiente no slo en duracin, sino tambin en jugabilidad escenas de eliminacin sigilosas repetitivas y que caen en la brutalidad gore ms absurda, fallos en la IA, pobreza grfica generalizada, msica sosa como pocas... Ni siquiera su multijugador, tpico donde los haya, salv los muebles.



¿POR QU LO RECORDAMOS?

Más allá de que el doblaje de Marcinko recayera en Antonio Esquivias (Actor Secundario Bob), la premisa que se vendió no tuvo nada que ver con el mediocre juego que llegó a nuestras manos. Al final, que fuera breve era el menor de sus males: a la hora de jugar, era un desastre total.





Al actuar de forma sigilosa, los remates no buscaban la efectividad, sino un tono gore en la línea de *Manhunt*. Y todos estaban regados con frases de tío superduro...

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
DISEÑO ORIGINAL Y JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Jorge Sanz, Alejandro Alcolea, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia, Raquel Hernández, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Jesús Delgado, Bruno Sol, Marcos García, Miguel Martí, Clara Castaño, Lázaro Fernández, Lidia Muñoz

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)



Edita: **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**

DIRECTOR GENERAL Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Javier Abad
COORDINADORA DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS Sonia Herranz
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL Miguel Castillo
MARKETING Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00

Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151

Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain




HOBBY CONSOLAS
DOOM
© 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.


TOM CLANCY'S
THE DIVISION
UBISOFT
HOBBY CONSOLAS



Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 3 - **1996-1997**

HOBBY CONSOLAS

Revista ind... ...os para consolas

TAL COMO ÉRAMOS
Del móvil al Tamagotchi

ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA

ASÍ JUGÁBAMOS
¡Las 3D vienen para quedarse!

Super Mario 64, Sonic 3D
Crash Bandicoot, ISS 64,
Final Fantasy VII, Tomb Raider 2...

Juegos que hicieron historia

EXCLUSIVA GAME



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES



echando la vista atrás...

Tras repasar los primeros 4 años (y unos meses) de la historia de Hobby Consolas en las dos primeras entregas de este coleccionable, toca avanzar hasta los años 1996 y 1997, sin duda dos de los más apasionantes dentro de la historia "moderna" de las consolas. ¿Los recordamos?

La consagración de la era poligonal

Si ya en nuestra anterior entrega de este suplemento asistimos al "nacimiento" de Sega Saturn y PlayStation en España, e incluso se coló algún juego en 3D entre los mejores de los años 1994 y 1995, en este nuevo número vais a comprobar cómo la presencia de los títulos en 2D es casi anecdótica, lo que viene a demostrar que durante este periodo de tiempo asistimos a una de las mayores revoluciones vividas por la industria de los videojuegos en toda su historia y que fue posible gracias a unas máquinas más potentes que nunca.

Una época de nombres propios

Pero toda esta potencia habría sido inútil si no hubiésemos contado con el enorme talento de los desarrolladores, que no solo nos deslumbraron con nuevas experiencias en 3D e inventaron nuevas formas de jugar, sino que además se sacaron de la manga a algunos de los personajes y sagas que, aún hoy en día, son todo un icono y siguen arrastrando a millones de fans. *Tomb Raider* y su irresistible Lara Croft, *Resident Evil*, que definió lo que hoy en día llamamos "survival Horror", *Crash Bandicoot*, del que aún a día de hoy seguimos añorando su regreso, son solo algunos de los protagonistas de una etapa en la que creatividad y tecnología fueron de la mano.



un auténtico equipazo

El equipo de redacción de Hobby Consolas estuvo formado, durante los años 1996 y 1997, por estos valientes periodistas...


AMALIO GÓMEZ. El director seguía al frente de la revista y de algunos análisis de juegos.


SONIA HERRANZ. Se atrevía con todo, pero los análisis de las aventuras solían llevar su sello.


MANUEL DEL CAMPO. Ni un juego deportivo o de velocidad se libraba de la puntuación de Lolocop.


RUBÉN J. NAVARRO. Una de las incorporaciones... ¡y estuvo muchos años en la revista!


OLGA HERRANZ. Nuestra experta en guías. ¡No se le escapaba ni un solo secreto de ningún juego!


ROBERTO LORENTE. Más sangre nueva. Fue uno de nuestros colaboradores más prolíficos.

sumario

aceptamos ¡barco... y pulpo!

Los comienzos de la segunda mitad de la década de los 90 en España nos dejaron grandes acontecimientos históricos... y frases o momentazos para el recuerdo. ¡Los recordamos!

Entre partida y partida a las recién estrenadas en España PlayStation y Saturn, el mundo a nuestro alrededor seguía girando... ¡aunque a veces lo hacía de manera un poco loca!

¡Kmo mla 1996, Klega!

Los primeros compases de 1996 asistieron al despegue definitivo de la telefonía móvil en España. Pese a la aparición de terminales tan molones como el Motorola Startac ❶, lo cierto es que muchos aún preferíamos alimentar a nuestro Tamagotchi ❷ a enviar mensajes de texto... aunque con lo que no había discusión era con la cara de felicidad que nos había dejado el estreno de Toy Story en cines ❸. ¡Ni curro estaba tan contento cada vez que se iba al Caribe! ❹ Eso sí. los que no tuvimos la suerte de viajar fuera de nuestras fronteras tampoco nos libramos del "jet lag". Y es que levantarse a las tantas de la madrugada para ver los JJOO de Atlanta ❺ nos tuvo un tiempo descolocados. ¡Pero mereció la pena por ver a nuestro equipo de Waterpolo a o Sergi Bruguera con sus flamantes medallas!

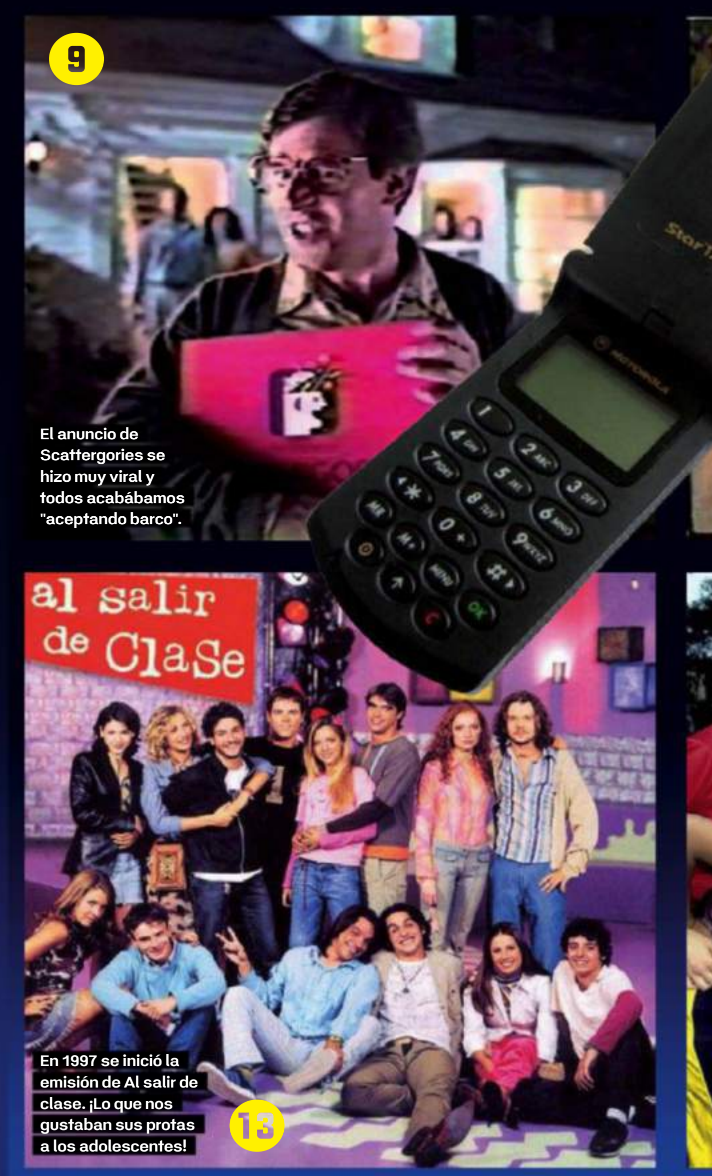
Hablando de éxitos deportivos, el Atlético de Madrid de Kiko Narváez y Simeone ❻ se hizo con su famoso "doblete", pero para victoria de la José María Aznar ❼ en las urnas, que supuso un histórico cambio de gobierno en España. Menos mal que para algunos nuestro debate "político" predilecto era discutir qué miembro de las Spice Girls ❽ molaba más... Y si el resto no estaban de acuerdo... ¡pues nos llevábamos el Scattergories y listo! ❾

Al salir de 1997

Ni siquiera los flashazos del Neuralizador de Men in Black ❿ nos hicieron olvidar a algunos de los personajes de Crónicas Marcianas ⓫,el programa de moda en la época y que, además, podíamos comentar con nuestros amigos a través del IRC-Hispano ⓬. ¡Aquello parecía magia! Aunque para brujería, las edades de los protagonistas de Al salir de Clase... ⓭ ¿seguro que Íñigo no debería estar acabando la carrera en lugar del instituto?

Sea como fuere, el caso es que la serie fue un todo un pelotazo, aunque nada comparable al éxito de Game Boy, de cuyo creador -Gunpei Yokoi- nos despedíamos con tristeza aquel año ⓮

Precisamente, la muerte fue tema recurrente tras la clonación de la Oveja Dolly ⓯, que causó opiniones de más colores que las que lucían los Teletubies ⓰, esos seres de felicidad perpetua (normal, en su planeta siempre era verano y no tenían que aguantar la "chapa" de Edu felicitándoles la Navidad ⓱), y que -por cierto- han envejecido al mismo ritmo que Jordi Hurtado ⓲ Sospechoso, ¿verdad?



El anuncio de Scattergories se hizo muy viral y todos acabábamos "aceptando barco".

En 1997 se inició la emisión de Al salir de clase. ¡Lo que nos gustaban sus protas a los adolescentes!



José María Aznar y Ana Botella celebraron el triunfo del PP en las Elecciones Generales de 1996.



Crónicas Marcianas empezó a emitirse en 1997 y supuso una revolución televisiva en la época.



La Oveja Dolly fue el primer animal clonado de la historia. ¡Nos quedamos de piedra con el avance!



La muerte de Gunpei Yokoi, creador de Game Boy, fue un duro palo para los amantes de los videojuegos.



Tener un móvil en 1996 era lo más... ¡y si era un modelo de este tipo, era ya la bomba!

1

Estar feliz en aquella época era estar igual que cuando Curro cuando se iba al Caribe. Todo un viividor.

4



Los Juegos Olímpicos de Atlanta de 1996 fueron los número 100 de la era moderna.

5



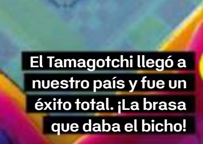
3

Con Toy Story Pixar demostró su capacidad para generar emociones con personajes virtuales.



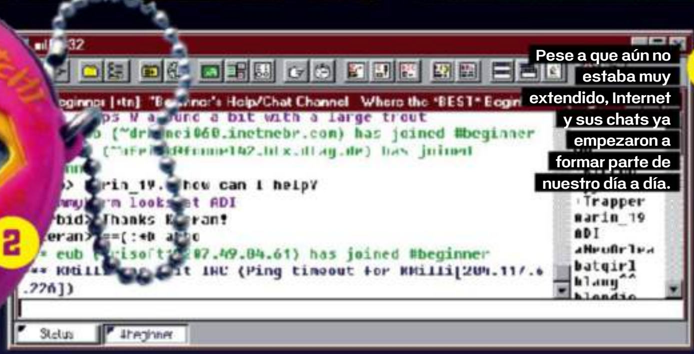
El Atlético de Madrid se hizo con su famoso doblete en 1996, al ganar la Liga y la Copa del Rey de fútbol.

6



El Tamagotchi llegó a nuestro país y fue un éxito total. ¡La brasa que daba el bicho!

2



Pese a que aún no estaba muy extendido, Internet y sus chats ya empezaron a formar parte de nuestro día a día.

12



Las Spice Girls lo "petaron" a lo bestia en 1996 con "Wannabe". Todos hemos bailado a su ritmo en alguna ocasión.

8



11



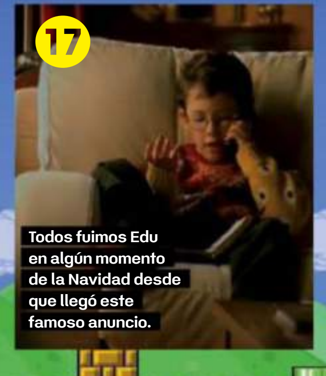
10

El estreno en cines de Men in Black fue todo un fenómeno de masas. ¡Hasta su canción principal sonaba en las discotecas!



Los Teletubbies llegaron a España en 1997, y dieron mucho que hablar a niños y a adultos.

16



17

Todos fuimos Edu en algún momento de la Navidad desde que llegó este famoso anuncio.



18

El incombustible Jordi Hurtado inició su andadura en Saber y Ganar en 1997. ¡Y ahí sigue!



SEGA MEGA DRIVE

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **47,54 millones**

Aunque siguió recibiendo juegos, la consola de 16 bits de Sega perdió mucha presencia durante 1996 y, sobre todo, 1997. Tras la salida de Mega CD y 32X, el estreno de Sega Saturn supuso la puntilla definitiva para que la gran mayoría de desarrolladores, incluida la propia Sega, diera de lado a una máquina que nos había dado muchas alegrías durante más de 7 años. ¡Aunque siguió dando guerra hasta 1998!

Mega Drive II, la revisión de la original, era el modelo disponible en aquella época.

comenzando una nueva era

Con PlayStation y Saturn bien ubicadas en el mercado, la nueva época poligonal se asentó del todo con la llegada de Nintendo 64. Las 3D habían venido para quedarse.

Tras décadas jugando mayoritariamente en 2D, los años1996 y 1997 sirvieron como época de adaptación a los entornos poligonales en cosola. Fue, con casi toda probabilidad, la mayor revolución del sector en su historia.

¿Saturn o PlayStation?

Sin duda, uno de los mayores dilemas a los que nos enfrentamos los jugones a principios de 1996 fue el de la siempre difícil decisión de elegir qué consola comprar. Sega y Sony ya habían mostrado sus cartas con el lanzamiento de PSX y Saturn durante las anteriores navidades y ambos sistemas ofrecían suficientes reclamos como para decantarse por uno de ellos y, así, otorgar su merecida jubilación a nuestra ya anticuada consola de 8 o 16 bits, que ya poco podían hacer por aguantar el tipo...

> Dar a conocer sus nuevas consolas de 32 bits fue la prioridad de Sega y Sony durante esta época, en la que la batalla entre ambas fue encarnizada.

Los últimos coletazos de los 16 bits

En nuestro anterior suplemento vimos como Super Nintendo y Mega Drive seguían siendo las reinas de la fiesta durante 1994 y gran parte de 1995, y que incluso NES y Master System recibieron algunos títulos, por lo que para muchos de vosotros, como nos contabais vía carta, aún era pronto para pensar en un cambio de sistema. Sin embargo, la llegada de PlayStation y Saturn hizo que, poco a poco, las compañías se fueran volcando cada vez más en ellas gracias a las nuevas posibilidades que ofrecían y, a su vez, que

adaptándonos a los juegos 3d

Tras la salida en España de Saturn y PlayStation, todos empezamos a hablar de polígonos y de entornos tridimensionales. Pero, al igual que nosotros, muchos de los personajes "de siempre" tuvieron que adaptarse a esta nueva forma de jugar. Desde las mascotas de las diferentes compañías, como Sonic o Mario, a personajes de otros grandes títulos en 2D, como *Fade To Black*, la secuela del genial *Flashback: The Quest for Identity* de Delphine Software, las compañías hicieron un enorme esfuerzo por adaptar las señas de identidad de sus sagas a las 3D... algunas con mayor acierto que otras.



Sonic cambió de perspectiva por primera vez en *Sonic 3D: Flickie's Island*, un genial juego para Mega Drive que ya adelantó algunas de las nuevas mecánicas que veríamos en futuros juegos del erizo azul de Sega.



SEGA 32X

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1,3 millones**

El añadido de 32 bits de Sega para su Mega Drive no tuvo demasiada acogida entre el público tras su lanzamiento, y esta situación no mejoró en los siguientes años. De hecho, el ritmo de sus lanzamientos, que nunca fue elevado, decayó más si cabe durante estos años hasta convertirse en algo anecdótico. El último juego de 32X que analizamos en Hobby Consolas fue *T-Mek*, que apareció en el número 77 de la revista.

SUPER NINTENDO

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **29.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **49,10 millones**

La consola de 16 bits de Nintendo fue, quizá, la que mejor aguantó el tipo dentro de su categoría. Pese a que también acusó profundamente la falta de novedades respecto a años anteriores, SNES logró sacarse de la chistera algunos grandes juegos durante 1996 y 1997, como *Donkey Kong Country 3* o *Secret of Evermore*. Nuestro último análisis para ella fue *Lufia*, en el número 80 de Hobby Consolas.

Sega 32X no consiguió cuajar entre los "segueros", quienes depositaron sus esperanzas en Saturn.

SNES tuvo que competir con Saturn y PlayStation durante 1996. ¡Y no lo hizo nada mal!

SEGA MEGA CD

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1993** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **6 millones**

Si 32X consolidó su fracaso en 1996 y 1997, lo mismo se puede decir de Mega CD, el primero de los añadidos que Sega lanzó para Mega Drive y que posibilitaba la ejecución de juegos en formato CD. El reducido apoyo de las compañías desde sus inicios siempre jugó en su contra, por lo que no fue capaz de aguantar el tipo en esta época. El último juego que analizamos para ella fue *Wirehead*, en el número 53.

Mega CD confirmó la crónica de su muerte anunciada durante este periodo de tiempo.

Tras la llegada de Saturn y PlayStation, Mega Drive y Super Nintendo lanzaron sus últimos grandes títulos antes de pasar a formar parte del pasado de los videojuegos.

Super Mario 64 fue el mejor ejemplo de que no solo era posible adaptar la fórmula de una saga clásica a las 3D, sino de que este salto permitía potenciar sus posibilidades hasta límites que nunca habíamos sido capaces de imaginar.



Zombis, fantasmas o asesinos fueron algunas de nuestras peores pesadillas.

nace el survival horror

Aunque ya habíamos visto algunos juegos de terror, especialmente en PC, el estreno de *Resident Evil* en 1996 hizo que todos quisiéramos pasar miedo delante de una consola, e incluso sirvió para acuñar de forma definitiva y sentar las bases de un nuevo género: el survival horror. A partir de este momento se inició su llamada "Edad Dorada", que se alargó hasta 2004, y en la que nos llegaron decenas de títulos con un claro objetivo común: disparar las pulsaciones de nuestro corazón a base de sustos.

GAME GEAR

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **20.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.8 millones**

La portátil de Sega siguió viva en 1996, aunque su salud se vio resentida por la escasez de nuevos juegos, cada vez más patente conforme avanzaban los meses. Aun así, su reducido precio por aquel entonces hizo que muchos jugadores se hicieran con una, por lo que no era raro verla por las calles. El número 66 de Hobby Consolas albergó el último análisis de uno de sus títulos: *Los Pitufos 2*.

fueran dejando de lado a unas máquinas que ya no eran capaces de dar más de sí, situación que iba quedado cada vez más patente conforme iban pasando los meses y las diferentes compañías se familiarizaban con las nuevas herramientas, lo que les permitía ofrecernos unos títulos con una calidad técnica cada vez mayor y con una profundidad nunca antes vista en consola.

Un 1996 bicolor

Así las cosas, Saturn y PlayStation se disputaron el mercado casi en solitario a base de agresivas campañas publicitarias y, por supuesto, de



NEO GEO CD

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **300.000**

La apuesta de SNK por dotar a Neo Geo AES de unidad de CD integrada no tuvo la acogida esperada entre los jugadores de todo el mundo, y España no fue una excepción. Su presencia en nuestro país fue siempre muy discreta y, tímidamente, la consola desapareció totalmente de nuestras páginas durante 1996. El último título que analizamos para ella fue *Real Bout Fatal Fury*, que se publicó en el número 55.

La vida de Neo Geo CD fue tan corta como anecdótica en nuestro país.

El mercado de consolas se contuvo y muchos sistemas, como Neo Geo CD o Game Gear, fueron cayendo en el olvido de los jugadores.

SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

Tras el batacazo de Mega CD y 32X, Sega echó el resto con su nueva consola, que -durante 1996 y 1997- albergó una grab cantidad de juegazos. Títulos exclusivos como Nights into Dreams o Panzer Dragoon, junto a "multis" de éxito arrollador como Tomb Raider, convirtieron a la máquina de la compañía de Sonic en una de las plataformas más atractivas de la época y en la elección principal de muchos jugadores.

Aunque tocada por errores del pasado, Sega hizo los deberes con Saturn, una gran consola.

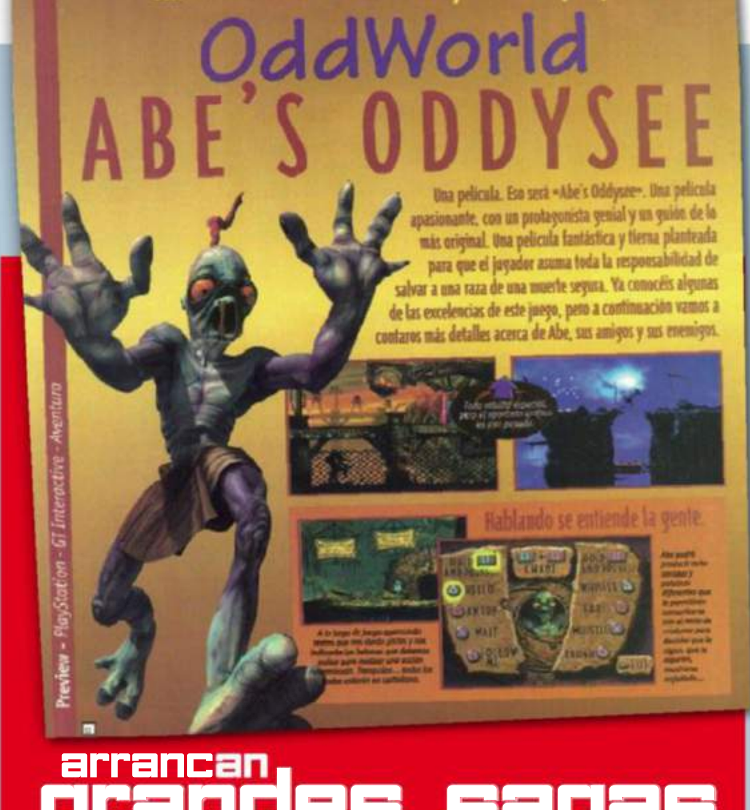


Game Gear dijo sus últimas palabras en esta época, en la que no recibió muchos juegos.

juegazos exclusivos con los que pretendían desmarcarse de su competidora directa. Nuevos personajes como Nights o Crash Bandicoot, grandes sagas que hacían su aparición por primera vez, como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, o periféricos de todo tipo, como pistolas de luz o volantes, se sucedieron en un año apasionante para los amantes de los videojuegos que, por un momento, casi se olvidaron de una compañía a la que siempre hay que tener en cuenta...

Nintendo 64 aterriza en España

Tras meses de rumores y algún que otro retraso en su lanzamiento, la consola anteriormente conocida como "Ultra 64" se presentaba oficialmente en nuestro país el 10 de marzo de 1997. Con cerca de 4 millones de consolas vendidas en Estados Unidos y Japón, la nueva máquina de Nintendo se estrenó a lo grande en España



OddWorld
ABE'S ODDYSEE

Una película. Eso será «Abe's Oddysee». Una película apasionante, con un protagonista genial y un guión de lo más original. Una película fantástica y tierna planteada para que el jugador asuma toda la responsabilidad de salvar a una raza de una muerte segura. Ya conocéis algunas de las excelencias de este juego, pero a continuación vamos a contaros más detalles acerca de Abe, sus amigos y sus enemigos.

Hablando se entiende la gente.

Preview - PlayStation - GT Interactive - Aventura

arrancan grandes sagas

Los años 1996 y 1997 dieron a luz a algunas de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos, como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, pero también sirvieron para dar un nuevo impulso a series míticas, como *Final Fantasy*, que con su séptima entrega alcanzó unas cotas de popularidad nunca vistas antes. Evidentemente, estos son algunos de los casos más conocidos, pero, por supuesto, no fueron los únicos, y esta época fue muy prolífica en lo que a presentación de nuevos juegos y personajes se refiere. Aventuras gráficas como *Broken Sword* o héroes tan molones como el Genial Abe iniciaron su andadura por primera vez, y muchos de ellos no eran conscientes de que estaban destinados a marcar un antes y un después en el sector.

Lara Croft asaltó su primera tumba en 1996. La protagonista de *Tomb Raider* comenzó a fraguar su leyenda con un juego absolutamente genial.

El estreno de Final Fantasy VII revolucionó la saga y el género de los juegos de rol.

Las aventuras gráficas de corte clásico también tenían cabida, como demostró *Broken Sword.*



Juegos como *Time Crisis* contribuyeron a popularizar las pistolas de luz en esta época.



Estos dispositivos traspasaron los videojuegos con pistolas láser como Lock-On, de Sega y Bandai.

La Namco GunCon fue una de las pistolas más populares en PlayStation.

Con el Rumble Pack, Nintendo 64 introdujo la vibración en su mando de control.

pistolas de luz... y vibración

Aunque no era algo nuevo en los videojuegos, las pistolas de luz vivieron una época dorada con la salida de PlayStation y Saturn, que nos sorprendió con juegazos como *Virtua Cop*. Pero si disparar a la tele desde una perspectiva subjetiva nos molaba, no os podéis imaginar lo que alucinamos con el Rumble pack de Nintendo 64. Un accesorio que, por primera vez en consolas, transmitía la acción de los juegos en forma de vibración a nuestro mando. ¡Menuda pasada!

La Virtua Gun de Saturn era muy similar a la pistola de las recreativas de Sega.

Tras una larga espera, Nintendo 64 salió oficialmente en España el 10 marzo de 1997.

NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Nintendo fue la última en sumarse a la nueva generación de consolas. Aproximadamente un año y medio después de la salida en Japón de Saturn y PlayStation, Nintendo 64 se estrenó de forma oficial con una propuesta que se desmarcaba de sus competidoras, fundamentalmente, en dos aspectos básicos: la inclusión de un procesador de 64 bits y la apuesta por la continuidad formato cartucho para sus juegos.

Un mando con stick analógico "de serie" y 4 puertos de control fueron uno de los aciertos de la consola.

los nuevos héroes

Las nuevas posibilidades de unas consolas más potentes que nunca propiciaron que los creativos se sacaran de la manga un gran número de nuevos personajes, muchos de los cuales se convirtieron en clásicos casi instantáneamente. Desde el alocado Crash Bandicoot, que Sony quiso impulsar como mascota de la compañía, al maravilloso Nights de Sega o al marchoso Parappa the Rapper, la creatividad fue altísima durante estos dos años, en los que también asistimos al "nacimiento" de iconos de la talla de Lara Croft.



Crash Bandicoot fue una de las principales imágenes de PlayStation en sus inicios.



Los creadores de Sonic viajaron hasta el mundo de Nightopia para traernos al mágico Nights.



Sony presentó su Dualshock en 1997, que añadía vibración y dos sticks analógicos.

SONY PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Sony afianzó su posición con PlayStation durante esta etapa gracias a un goteo continuo de grandes juegos y, sobre todo, al lanzamiento de algunos títulos exclusivos de incuestionable calidad. Joyas como *Final Fantasy VII*, *Crash Bandicoot* o *Tomb Raider II* consiguieron que muchos jugadores confiaran de lleno en una consola que tuvo que labrarse su nombre desde cero tras su lanzamiento en 1995.

gracias a su genial catálogo de lanzamiento, que incluía joyas como *Pilotwings 64* o el inolvidable *Super Mario 64*, un juego tan innovador y mágico que por primera en nuestra historia nos hizo no "atrevernos" a otorgarle una puntuación numérica. Y es que nunca antes algo tan pequeño como un cartucho había contenido un mundo tan, tan grande. Quedó claro que el tamaño parecía preocupar a Nintendo...

Llega Game Boy Pocket

Un tanto eclipsada por la salida de su nueva "hermana mayor", Game Boy recibió una revisión denominada Pocket que aligeraba el volumen y el peso de la original, reducía a dos el número de pilas necesarias para su funcionamiento y mejoraba la calidad de imagen de su pantalla. Con este movimiento, Nintendo consiguió revitalizar su veterana portátil, que en aquel momento apenas contaba con competencia, mientras, por otro lado, centraba sus verdaderos esfuerzos en hacerse un hueco entre la nueva generación de consolas de sobremesa que, ya en 1997, marchaba a pleno rendimiento y nos sorprendía continuamente con auténticos juegazos que desfilaban sin parar por nuestras páginas. ¿Y lo mejor de todo? Que aquello era tan solo un aperitivo de todo lo que vendría. Pero eso ya os lo contamos el próximo mes...

El mercado se estabilizó y, en este periodo, N64 y Game Boy Pocket fueron las dos únicas nuevas consolas en ver la luz.



Unos negros más puros y un mejor contraste eran las novedades de su pantalla.

GAME BOY POCKET

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **9.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Tras una larga trayectoria en el mercado, Nintendo quiso impulsar las ventas de su mítica portátil con el lanzamiento de Game Boy Pocket. Esta revisión de la consola original era compatible con todos los juegos aparecidos hasta el momento en Game Boy, pero contaba con la ventaja de poseer un menor tamaño y peso, una pantalla de mejor calidad y una duración de batería de 10 horas con solo 2 pilas AAA.





Algunos personajes, pese a su tirón inicial, no aguantaron igual de bien el paso del tiempo en comparación con otros héroes creados en la misma época. Croc o Parappa the Rapper son algunos ejemplos de ello. ¡Ojalá vuelvan algún día!

Sir Daniel, de *Medievil*, también se presentó en este periodo. Su retorno es muy esperado.

Especial MEDIEVIL
El nacimiento de una leyenda (o casi)



El castillo era el primer escenario interior que visitábamos.



Recoger 120 estrellas, repartidas en su mundo, era el objetivo principal.

1 cuando los videojuegos son arte
super mario 64



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **66**
- NOTA: **--**

¡mosquis!

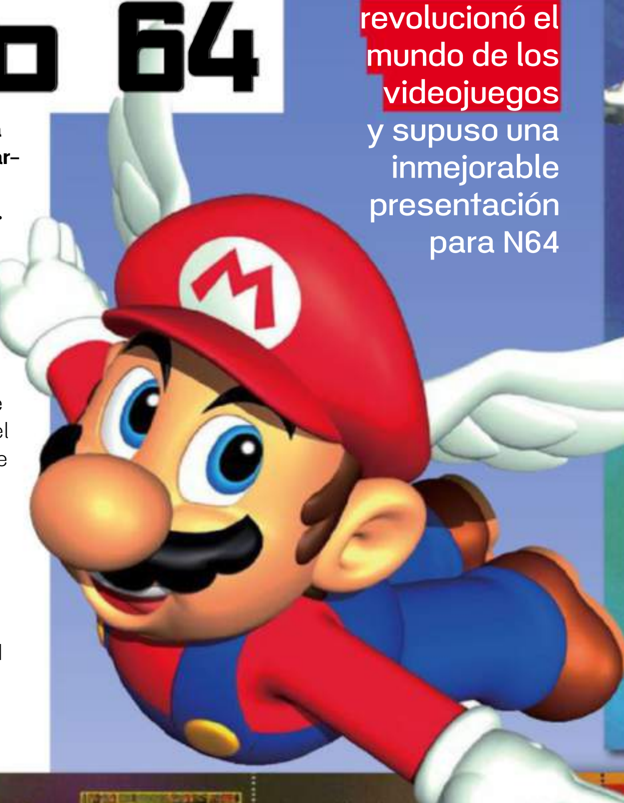
UN EQUIPO DE CERCA DE 15 PERSONAS fue el encargado de crear uno de los juegos más complejos hasta el momento.

SU MOTOR GRÁFICO fue usado (y mejorado) posteriormente para crear *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Mario fue, como no podía ser de otra manera, el encargado de presentarnos las bondades de Nintendo 64. Y el resultado no pudo ser más impresionante.

Como examinar un Picasso. Así, literalmente, transmitimos nuestras sensaciones la primera vez que nos pusimos a los mandos de *Super Mario 64*, una verdadera obra maestra que revolucionó el mundo de los videojuegos y que tan solo podía salir de la privilegiada mente del gran Shigeru Miyamoto. La enorme potencia de una recién estrenada en España Nintendo 64 quedó patente gracias a este maravilloso título, que nos mostró no solo a un Mario más real y espectacular que nunca, sino que creó una nueva forma de entender los videojuegos, una con la que antes de su llegada solo habíamos sido capaces de soñar. Una libertad de acción total en unos maravillosos mundos que confluían en un único camino: crear diversión en su forma más auténtica.

Super Mario 64 revolucionó el mundo de los videojuegos y supuso una inmejorable presentación para N64





La hora de la verdad

Ya no hay que especular más. Ya no es necesario hablar en futuro de «Mario 64». A partir del día 10 de Marzo este juego es una realidad, un cartucho que se puede tocar, disfrutar, admirar.... Si os apetece podéis seguir leyendo estas páginas y ver lo que opinamos nosotros personalmente sobre esta auténtica maravilla de Nintendo. Pero, afortunadamente, nuestras palabras ya no son un dogma. «Mario 64» está, por fin, en la calle. Y el que quiera no tiene más que verlo y sacar sus propias conclusiones.

SUPER MARIO 64

Fase 13
Tiny-Huge Island

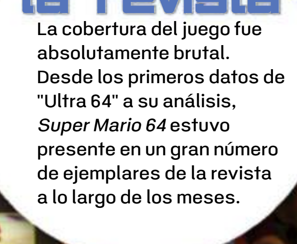


Fase 14
Tick Tock Clock

Objetos que no debes olvidar

su paso por la revista

La cobertura del juego fue absolutamente brutal. Desde los primeros datos de "Ultra 64" a su análisis, *Super Mario 64* estuvo presente en un gran número de ejemplares de la revista a lo largo de los meses.





El desarrollo era muy variado. ¿Recordáis la carrera contra mamá pingüino?

En portada

Super Mario 64 protagonizó una de nuestras portadas meses antes de su lanzamiento. Ya entonces intuíamos el juegazo que sería.

Las habilidades de Mario eran más numerosas que nunca. ¡Nos encantaba bucear!

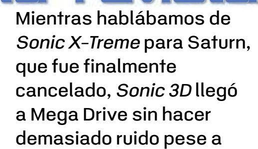
En nuestro análisis os contamos cómo encontrar algunos secretos del juego.

nuestra nota

La revolución que supuso *Super Mario 64* hizo que, por primera vez en la historia de Hobby Consolas, no fuéramos capaces de otorgar una nota a un videojuego. La obra de Shigeru Miyamoto nos pareció, y nos sigue pareciendo, totalmente incuantificable.


Sonic se rodeó de sus viejos amigos (y enemigos) en su primera aventura tridimensional.





su paso por la revista

Mientras hablábamos de *Sonic X-Treme* para Saturn, que fue finalmente cancelado, *Sonic 3D* llegó a Mega Drive sin hacer demasiado ruido pese a los numerosos reportajes que le dedicamos.







2 sonic también su apuntó a las 3d
sonic 3d the flicky's island



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **62**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

LOS FLICKIES, o pájaros que Sonic debe salvar en el juego, aparecieron por primera vez en el arcade *Flicky*, de 1984.

FUE EL PRIMER SONIC EN 3D, aunque el cancelado *Sonic X-treme* estaba destinado a arrebatarle ese honor.

Sonic cambió de perspectiva y exprimió los circuitos de Mega Drive al máximo para ofrecernos uno de los mejores juegos que albergaron los 16 bits de Sega.

En una época en la que los polígonos eran tendencia, Sega y Traveller's Tales demostraron que, con talento y trabajo, los 16 bits de Mega Drive eran suficientes para albergar entornos tridimensionales de gran calidad. Unos convincentes entornos renderizados fueron el escenario donde Sonic pudo demostrar por primera vez que, también en 3D, su fórmula seguía funcionando a la perfección. Su logrado equilibrio entre los elementos clásicos de la saga y unas acertadísimas novedades en su planteamiento jugable, unidas a un apartado técnico sin parangón en Mega Drive, hicieron que este título se convirtiera en uno de los mejores de la historia de la ya por aquel entonces veterana máquina de Sega.

Robotnik tampoco dejó tranquilo al erizo en su nuevo juego. Se adaptó a las 3D para seguir haciendo el mal y ponernos las cosas difíciles.



Consola:	Mega Drive
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sega
Programación:	Travellers Tales
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	7 niveles
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	32 megas

Gráficos: 99
La gran calidad de los gráficos renderizados no es nada comparada con la velocidad con la que éstos se mueven entre los laberínticos mapeados 3D.

Sonido: 96
Los tradicionales efectos sonoros y alegres melodías de siempre.

Jugabilidad: 98
Os costará acostumbraros al deslizante movimiento de Sonic y a la perspectiva, pero en realidad es más jugable que otras entregas de la serie.

Diversión: 98
Es un juego casi tan largo como difícil, que va presentando retos cada vez más complicados, consiguiendo atraparnos paso a paso. Resultará muy divertido para todo el mundo.

Valoración: 99
«Sonic 3D» desprende una magia especial que sale tanto de sus impresionantes gráficos como de su tremenda jugabilidad, al tiempo que, -a pesar de desarrollar una idea totalmente nueva en un entorno diferente y original-, ha sabido mantener todas las virtudes que siempre han caracterizado a la saga.
«Sonic 3D», además de tratar de divertir durante muchísimo tiempo, también ha querido demostrar que Mega Drive se atreve con las renderizaciones y los espacios tridimensionales (teniendo en cuenta las posibilidades de una 16 bits, por supuesto), objetivos que ha cumplido de una manera tan clara que nos atrevemos a decir que no volveremos a ver otro juego como éste en Mega Drive. Posiblemente «Sonic 3D» ha tocado techo.

Ranking:
No hay juegos similares para Mega Drive.


El análisis incluía imágenes en 3D anaglifo. ¡No nos digáis que no molaba la idea!



nuestra nota

La evolución de Sonic a las 3D nos convenció sobremanera. El juego obtuvo la mejor puntuación de la historia de Mega Drive y una de las más perfectas de la historia de la revista.



su paso por la revista

Tras protagonizar dos juegazos, la tercera entrega de *Donkey Kong Country* era uno de los títulos más esperados del momento, y así se reflejó en nuestra revista gracias a imágenes exclusivas, reportajes...

El tono de nuestro análisis no pudo ser más entusiasta. ¡Nos encantaba Donkey Kong!

Sus gráficos son uno de los más espectaculares de todo el catálogo de Super Nintendo.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	RARE
Nº de jugadores:	1ó2
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	32 MEGAS

GRÁFICOS: 99
Sólo «DKC» mostró algo semejante. Esta nueva entrega ha perdido, lógicamente, el factor sorpresa, pero ha ganado calidad.

SONIDO: 98
La música de este juego es brillante, pegadiza y original. Suena a las mil maravillas, igual que los divertidos efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 99
Los monos y sus aliados pueden realizar gran cantidad de movimientos, pero esto no dificulta ni un ápice el control del juego. Como plataformas, es insuperable.

DIVERSIÓN: 98
No sólo es un juego completísimo, sino que además permite jugar durante mucho tiempo gracias a su ajustada dificultad y a la gran cantidad de niveles ocultos.

VALORACIÓN: 99
Rare ha conseguido volver a poner de moda a su saga de gorilas y lo ha hecho recuperando las mejores virtudes de la primera parte y añadiendo las suficientes novedades como para volver a entusiasmar.
«DKC3» posee una calidad técnica que muchos juegos para las 32 bits desearían para sí y una jugabilidad a prueba de bomba. Literalmente, no se le puede pedir más a un juego: proporciona diversión para meses y asombra constantemente.
Sin duda, un juego absolutamente imprescindible para todo el que tenga una Super Nintendo.

RANKING:
DKC 3
Toy Story
Maui Mallard

3 superando lo insuperable
donkey kong country 3

Nintendo y Rare volvieron a revolucionar el género de las plataformas con el cierre de la trilogía de *Donkey Kong Country* en Super Nintendo. ¡Un título totalmente indispensable!

La tercera entrega de Donkey Kong Country consiguió lo que parecía casi imposible: mejorar los anteriores juegos de la saga y llevar a Super Nintendo a un nivel casi inimaginable. Una vez más, los genios de Rare fueron los artífices de crear un título de plataformas casi perfecto a todos los niveles. Y hablando de niveles, una de las grandes novedades de esta tercera parte fue el abandono de la linealidad que habíamos visto hasta el momento en favor de un desarrollo mucho más abierto, en el que los monos más molones de Nintendo se desenvolvía como pez en el agua gracias a sus nuevas habilidades. Todo esto y mucho, mucho más desembocó en un juego absolutamente imprescindible para cualquier jugón.

Tomar el control de un elefante era solo una de nuestras divertidas tareas.

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **63**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

FUE EL MENOS VENDIDO de la trilogía, con unos 3,5 millones de juegos, frente a los casi 5 de los dos anteriores.

UN PORT PARA GAME BOY ADVANCE fue lanzado en 2005, e incluía un nuevo mundo llamado Pacifica.

nuestra nota

El regreso de Donkey Kong en las navidades de 1996 fue un inigualable regalo para nosotros, y se lo correspondimos otorgándole una puntuación casi perfecta.



El apartado gráfico superaba todo lo visto anteriormente en juegos de fútbol para consola.



su paso por la revista

Hasta que *ISS 64* fuera protagonista de nuestra portada y publicáramos su análisis, dedicamos muchas páginas a adelantaros las bondades que creíamos tendría el título de Konami. ¡Y no nos equivocamos!

4 fútbol a otro nivel
iss 64



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **69**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

JIKKYOU WORLD SOCCER 3 es el nombre con el que juego salió a la venta en Japón

36 SELECCIONES NACIONALES eran los equipos disponibles. Los nombres de los jugadores eran ficticios.

La batalla entre *ISS* y *FIFA* se saldó en Nintendo 64 con una apabullante goleada del juego de Konami. ¡Nunca antes habíamos visto un juego de fútbol con tantísima calidad!

Konami puso toda la carne en el asador con N64 y, aprovechando toda la potencia que ofrecía la nueva consola de Nintendo, se marcó la mejor entrega de *International Superstar Soccer* hasta la fecha. Y eso era mucho decir. Desde sus alucinantes gráficos, que destacaban por el gran tamaño de los jugadores y sus excelentes animaciones, hasta su endiablada jugabilidad, que nos permitía trenzar jugadas muy elaboradas con un sistema de control tan sencillo como intuitivo, *ISS 64* se convirtió instantáneamente en el referente de los simuladores de fútbol en consola y en uno de los abanderados de los 64 bits de Nintendo. Solo la falta de traducción al castellano y la ausencia de clubes le impidieron ser un título tan redondo como un balón.

Los nombres de los jugadores eran inventados, pero se inspiraban en los futbolistas reales.

Los tiros libres fueron uno de los aspectos que cambiaron respecto a anteriores juegos de la saga.



Consola	Nintendo 64
Tipo	Deportivo
Compañía	Konami
Programación	Konami
Nº de jugadores	De 1 a 4
Nº de fases	36 equipos
Niveles de dificultad	5
Memoria	64 megas



Gráficos: 97

Sonido: 94

Jugabilidad: 98

Diversión: 98

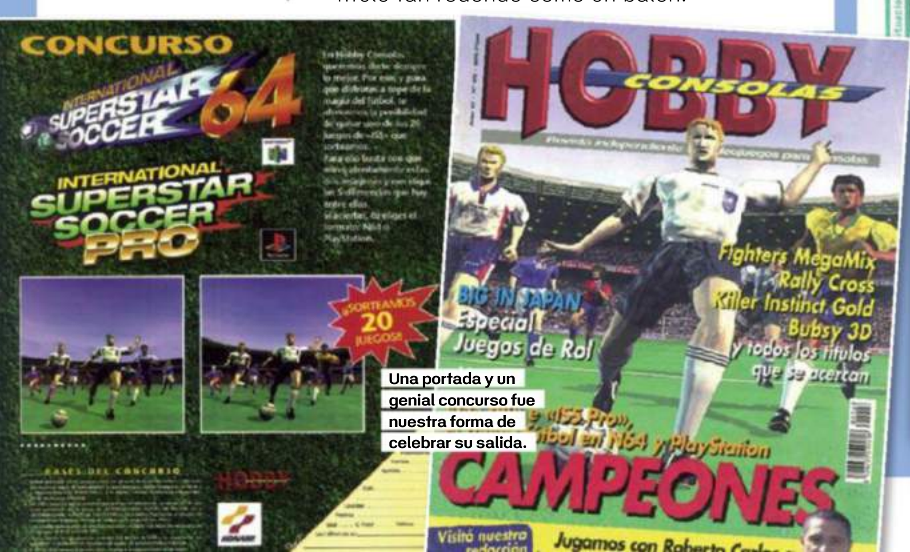
Valoración: 97

Konami ha conseguido realizar un juego irresistible. Lo hemos comprobado porque, mientras realizábamos este reportaje, cada vez que alguien pasaba junto a la consola primero se quedaba mirando atónito, después comenzaba a hacer comentarios de admiración, posteriormente suplicaba si podía echarse una partida y finalmente acababa perdidamente enamorado de la espectacularidad, el realismo, los detalles, las infinitas posibilidades y las emocionantes sensaciones que ofrece este juego.
En Hobby Consolas estamos todos de acuerdo: este es, sin ningún tipo de dudas, el mejor simulador de fútbol de la historia.

Ranking:
ISS 64
FIFA 64

nuestra nota

"El mejor simulador de fútbol de la historia". Así de contundentes nos mostramos en nuestra valoración de *ISS 64*, al que otorgamos unas altísimas puntuaciones.



Una portada y un genial concurso fue nuestra forma de celebrar su salida.



Todos los grandes lanzamientos para estas Navidades
FIFA '98
TOURING CAR
BOMBERMAN 64
CRASH BANDICOOT 2
CASTLEVANIA X
BROKENSWORD 2
QUAKE

Trucos y Códigos para
GOLDENEYE 007
HERCULES

Y para la cuesta de Enero
SKULL MONKEYS
TOP GEAR RALLY
POWER BOXING
COOLBOARDERS

METAL GEAR
UN JUEGO DEL SIGLO XXI

...ego más esperado del año:
...MB RAIDER 2

su paso por la revista

El primer *Tomb Raider* nos enamoró por completo, por lo que nos esforzamos al máximo en ofreceros toda la cobertura posible antes de su lanzamiento, que celebramos en nuestra portada número 75.

«A que estás esperando?»
TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT
EIDOS

La campaña de promoción que tuvo el juego fue muy potente y salpicó muchas páginas de la revista.

Los enemigos humanos eran mucho más numerosos en esta continuación.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Eidos
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom

Gráficos: 97
Presentan mejoras palpables con respecto a su antecesor: escenarios mucho más detallados, vistosos efectos de luz y una protagonista con una animación perfecta.

Sonido: 93
Los efectos crean una sobrecogedora atmósfera que se ve subrayada por una suave banda sonora. El silencio, a veces se puede "mascar". Las voces, en inglés.

Jugabilidad: 97
Lara se controla a las mil maravillas a pesar de ser capaz de desarrollar decenas de acciones. Las complicaciones no están en el control, sino en el propio juego.

Diversión: 98
Estarás deseando llegar a casa para jugar...

Valoración: 97
Es imposible valorar este título sin hacer referencia a la primera parte. Y, ¿qué podemos decir entonces? Pues que «Tomb Raider» nos fascinó en su día, pero que la entrega que hoy nos trata, ha vuelto a hacerlo. Estamos ante un juego cuyo único defecto es su principal virtud, que no es otra que ser muy parecido a su predecesor y, por tanto, resultar igual de sorprendente, de emocionante, de divertido. O incluso mucho más aún. Los que alucinasteis con «TR» volveréis a hacerlo con «TR2» y los que no tuvisteis la oportunidad de hacerlo, sabed que estáis ante un juego absolutamente maravilloso, sorprendente... Imprescindible.

Ranking:
Tomb Raider 2
Abe´s Oddysee

5 la consagración de lara
tomb raider 2



- COMPAÑÍA: **Eidos**
- CONSOLAS: **PlayStation**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **75**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LARA ESTRENÓ SU LARGA COLETA en este juego, ya que en el primero llevaba el pelo recogido.

FUE EL TOMB RAIDER más vendido de PSX, superando en ventas al original.

Nuestra arqueóloga favorita volvió a sorprendernos con una increíble aventura que nos llevaba por medio munda en la búsqueda de la Daga de Xian.

La primera entrega de Tomb Raider marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos, por lo que la expectación con la llegada de su secuela era máxima. Afortunadamente, Eidos dio con la receta perfecta y añadiendo algunas novedades a la fórmula original, con el siempre sabroso condimento que aporta la genial Lara Croft a cualquier obra que toca, y logró consagrar a la saga como una de las más potentes de la industria. Para nosotros, transportarnos a lugares tan mágicos como los canales venecianos o la Gran Muralla China mientras disparábamos, saltábamos de saliente en saliente y resolvíamos enrevesados puzles supuso una experiencia aún más gratificante que la primera vez que asaltamos una tumba en compañía de Lara.



La apuesta por el "más y mejor" de la fórmula del original funcionó a la perfección en *Tomb Raider II*, que nos encandiló por completo. Así lo reflejamos en nuestro cuadro de valoración.

joyas de la época 1996-1997





su paso por la revista

Desde que supimos de él por primera vez, nuestra expectación no podía ser más grande. Durante meses os fuimos contando todo tipo de detalles sobre el juego hasta que, por fin, llegó a España.



El reactor Mako de Midgar sirvió para ambientar algunas imágenes promocionales del juego.



La enorme espada de Cloud se convirtió instantáneamente en una de las señas de identidad del juego.

6 el nacimiento de una leyenda final fantasy VII

La séptima entrega de *Final Fantasy* llevó un paso más allá la fórmula de sus anteriores entregas para ofrecernos un juego mágico y que marcó a toda una generación de jugadores.

● COMPAÑÍA: **Squaresoft**
● CONSOLA: **PlayStation**
● AÑO: **1997**
● Nº DE LA REVISTA: **74**
● NOTA: **96**

Qué podemos decir de Final Fantasy VII que no se haya contado ya. Considerado por muchos fans como el mejor juego de todos los tiempos, la llegada de este RPG a PlayStation marcó a toda una generación de ilusionados jugones, que disfrutaron de una aventura de una calidad sin precedentes hasta ese momento. Su emocionante historia, que nos dejó pegados durante decenas de horas gracias a unos carismáticos personajes como Cloud, Tifa o la inolvidable Aeris, fue el acompañamiento perfecto para un excelente sistema de juego, que combinaba exploración con combates por turnos y los elementos clásicos de los juegos de rol... todo ello al ritmo de las melodías del gran Nobuo Uematsu.

¡mosquis!

SE PLANEÓ PARA N64, pero Squaresoft consideró que la limitada memoria de los cartuchos no era suficiente, por lo que se desarrolló en PSX, donde ocupó 3 CDs.

LA CIUDAD DE NUEVA YORK en el año 1999 fue una de las ambientaciones que propuso el creador de la saga, Hironobu Sakaguchi, antes de decantarse por la definitiva.

Cloud Strife era el protagonista de esta aventura. Su caracter reservado no le impedía tener un gran carisma.

nuestra nota

Como no podía ser de otra manera, Final *Fantasy VII* obtuvo una elevadísima puntuación en el análisis de nuestra revista, en el que resaltamos sus muchas virtudes.






Acclaim Entertainment y Hobby Consolas complacen en presentar a...

TUROK

DINOSAUR HUNTER

EN UNA ATERRADORA HISTORIA EN LA QUE NO FALTARÁN...

...PELIGROSOS HUMANOIDES...

...EXTRAÑAS CRIATURAS...

...IMPLACABLES...

...Y ALGUNOS MISTERIOS SIN RESOLVER...

TUROK: THE DINOSAUR HUNTER

SENTIRÁS CÓMO EL MIEDO TE ATRAPA



su paso por la revista

Acclaim confió en Hobby Consolas para presentar al público español su primer juego para Nintendo 64. *Turok* prometía desde sus primeras imágenes y nosotros apostamos fuerte por él. ¡Todo un acierto!







dinosaurios de nueva generación

7 turok dinosaur hunter



- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **67**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE UNO DE LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO de N64 en Europa, junto a *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* y *Star Wars: Shadows of the Empire*.

TUROK ES UN PERSONAJE DE COMIC que apareció por primera vez en 1954, en las historietas de Western Publishing.

Cazar dinosaurios nunca había resultado tan espectacular hasta la llegada de *Turok*, el primer gran héroe de Nintendo 64 que no había sido creado por la propia Nintendo.

Los juegos en primera persona en consola dieron un paso adelante gracias a *Turok: Dinosaur Hunter*, que se estrenó en N64 precedido de una gran expectación. Nuestro héroe, un nativo americano y viajero en el tiempo llamado Turok, tenía la capacidad de correr, nadar, saltar o escalar por los escenarios de The Lost Land, un remoto mundo en el que nos tocaba enfrentarnos contra todo tipo de enemigos, siendo los dinosaurios los más característicos. Diestro en el manejo del arco, y de armas cuerpo a cuerpo y de fuego, este intrépido personaje se ganó la admiración de público y crítica, que no dudó en calificarle como uno de los mejores juegos de los inicios de Nintendo 64.



Esta brutal portada sirvió para daros a conocer un poco mejor a uno de los grandes de N64.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em up estratégico
Compañía:	Acclaim
Programación:	Iguana
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	128 megas

Gráficos: 96
Una buena forma de comprobar las excelencias de esta gran máquina. Geniales en todos sus apartados.

Sonido: 95

Jugabilidad: 96

Diversión: 96

Valoración: 96
Es difícil encontrarle algún pero a este juego, porque sencillamente no lo tiene. Estamos ante un título casi perfecto que ha sabido aupar a su ya de por sí apasionante género -el "shoot 'em up" subjetivo- a las cotas más altas jamás vistas, ya que todo en él es realmente sobresaliente: los gráficos, el control, la ambientación, la variedad de los enemigos y, sobre todo, el desarrollo, pues se deja jugar con enorme facilidad, propone mil y una posibilidades, tiene una dificultad ajustada y consigue llevar la emoción y la tensión hasta límites insospechados.
Si tenéis una N64, estáis, sin duda, ante una oferta ineludible. Estoy convencido de que cualquiera que se decante por este cartucho quedará plenamente satisfecho.

Ranking:
No hay juegos similares para N64.

nuestra nota

Solo el sonido, con un 95, bajó del 96 que otorgamos al resto de apartados de *Turok Dinosaur Hunter*, lo que demostró que era un juego tan bueno como equilibrado en todos sus apartados.


¡Cómo mola hacer el INDIO!

TUROK

DINOSAUR HUNTER

Turok, un gran nadador

Los amos del "Lost World"

El análisis del juego desgranaba todas las habilidades de Turok, el protagonista.







La posibilidad de elegir qué cámara usar ya se había visto anteriormente en *FIFA* para 3DO.



8 fifa soccer 96



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PSX y Saturn**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **52**
- NOTA: **96**

Ronald de Boer y Jason McAteer prestaron su imagen para promocionar esta nueva entrega de la serie *FIFA*, cuyo eslogan fue "La próxima generación del fútbol".

Y el lema no mentía... gracias a la potencia de PSX y Saturn, EA se marcó un juegazo de fútbol de los marcan época y que sirvió para demostrar la clara superioridad de estos sistemas frente a las anteriores máquinas. Unas cotas muy altas de realismo, 11 Ligas internacionales, 7 cámaras distintas y un elaborado sistema de control fueron su fuerte.



su paso por la revista

El número de juegos de fútbol en aquella época era muy elevado, pero sabíamos que *FIFA* era una apuesta segura, por lo que nunca le quitamos la vista de encima.

La mejora gráfica frente a las anteriores entregas para las consolas de 16 bits fue muy evidente.

Consola	PlayStation
Tipo	Deportivo
Compañía	Electronic Arts
Programación	EA Sports
Nº de jugadores	Multi Tap
Nº de fases	Torneos
Niveles de dificultad	2 niveles
Memoria	CD

FIFA 96 SOCCER

- Gráficos: 95
- Sonido: 96
- Jugabilidad: 94
- Diversión: 96
- Valoración: 96

Ranking: Fifa 96, Goal Storm

nuestra nota

La saga *FIFA* se estrenó a lo grande en PSX y Saturn, y su nueva propuesta nos convenció totalmente.

9 formula 1



- COMPAÑÍA: **Psygnosis**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **60**
- NOTA: **96**

Los simuladores de velocidad en consola vivieron un antes y un después con la llegada de *Formula 1*, de Pysgnosis, a PlayStation. ¡Todo un juegazo!

El gran circo de la F-1 mostró su mejor cara en este título, al que calificamos como "el simulador más completo de la historia". Razones no nos faltaban, puesto que, además de incluir a las escuderías y circuitos reales, el juego ofrecía un sistema de control impecable, un apartado técnico brutal, comentaristas en castellano y muchas, muchas más virtudes.



Desde que probamos el juego, no tuvimos duda de su enorme calidad.



La sensación de velocidad y de realismo eran enormes para su época.



su paso por la revista

Ya desde la extensa preview, en la que nos planteamos si se convertiría en el mejor simulador de la historia, no perdimos la pista a *Formula-1*.







Consola	PlayStation
Tipo	Conducción
Compañía	Psygnosis
Programación	Bizarre
Nº de jugadores	1ó2
Nº de fases	17 circuitos
Niveles de dificultad	3
Memoria	CD ROM

Gráficos: 95

Sonido: 95

Jugabilidad: 96

Diversión: 96

Valoración: 96

Ranking:
F-1
Destruction Derby
Ridge Racer Revolution

nuestra nota

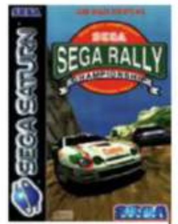
Una puntuación sobresaliente para un simulador que revolucionó el género en consola.





Los tramos discurrían por diferentes superficies, como asfalto o gravilla.

10 sega rally championship



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Saturn**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **53**
- NOTA: **95**

Después de demostrar todas sus posibilidades en los salones recreativos, *Sega Rally* llegó a Saturn para mostrar el enorme potencial de la nueva consola de Sega. Game over, yeaaaah!

Las carreras de rally con sabor arcade que nos ofrecía este título se convirtieron en uno de los primeros grandes clásicos de Sega Saturn. Técnicamente espectacular y con una jugabilidad a prueba de bombas, esta conversión de la recreativa destacaba por su enorme capacidad de diversión directa y sin complicaciones, que hacía que no pudiéramos parar de jugar.



su paso por la revista

Desde imágenes de la recreativa a una entrevista con sus creadores. Nuestras ganas de Sega Rally en consola era tan grandes como su cobertura.

Airbag no disponible

Sega no escatimó recursos a la hora de publicitar su juego en nuestras páginas.

Consola	SegaSaturn
Tipo	Conducción
Compañía	Sega
Programación	Sega
Nº de jugadores	1ó2
Nº de fases	4 Circuitos
Niveles de dificultad	3 niveles
Memoria	CD



Gráficos: 96

Sonido: 93

Jugabilidad: 96

Diversión: 94

Valoración: 95

«Sega Rally», versión arcade, es actualmente el mejor simulador de conducción de los salones. «Sega Rally», versión consola, es el mejor simulador de conducción que puedes tener en tu casa.

Ranking:
Daytona USA
Sega Rally
Virtua Racing

nuestra nota

Esta genial conversión de la recreativa se convirtió en uno de los primeros grandes juegos de Sega Saturn.

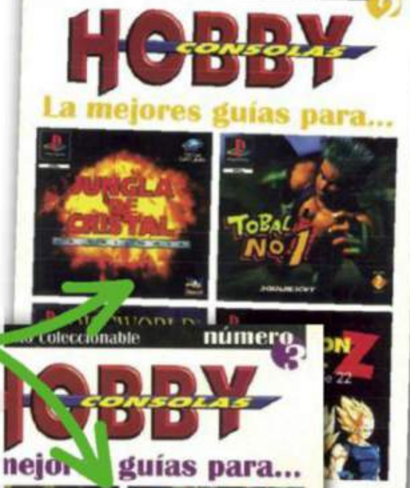

Roberto Carlos le pega fuerte... a los videojuegos.

Futbolistas jugones

Algunos grandes jugadores de fútbol, como Roberto Carlos o García Calvo, visitaron nuestra redacción en esta época para demostrar que eran unos cracks a los mandos de la consola. También tuvimos la oportunidad de entrevistar a otros grandes del fútbol, como Raúl González, el mítico capitán del Real Madrid.

curiosidades de la revista

Una fuerte apuesta por el manga, futbolistas y personalidades del sector, vídeos en VHS de Dragon Ball... ¡y hasta un juego de mesa creado por nosotros! ¿Pero descansábamos alguna vez?



LAS GUÍAS COLECCIONABLES

En 1996 iniciamos una serie de suplementos en forma de guías coleccionables de los juegos más potentes del momento.



Resident Evil o *La Jungla de Cristal* fueron algunos de los juegos que destripamos por completo.

MANUEL Y SUS CHICAS

Famoso por sus impecables textos (y por sus posados junto a Lara Croft) nuestro redactor Manuel del Campo ya apuntaba maneras fotogénicas en aquella época. ¡Un crack!

Poniendo vuestros dibujos en el corcho

Cada mes, el Teléfono Rojo de Yen recibía cientos de cartas con vuestras preguntas, pero muchos de vosotros también os animabais a enviar geniales dibujos que colgábamos en nuestro corcho.



moldeando hobby consolas

La evolución de Hobby Consolas no se detuvo en esta época y así, entre los años 1996 y 1997, muchos cambios llegaron a la revista en forma de nuevas secciones, como Otaku Manga o Hobby Classics, o una mayor presencia de las personalidades de la industria.

OTAKU MANGA

BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DEL MANGA

Las series y cómics más potentes de Japón se daban cita en esta nueva sección, que tuvo mucho éxito.

Llega Otaku Manga

Como siempre, vuestras sugerencias fueron escuchadas e incluimos una sección dedicada al manga en nuestra revista, en la que contribuimos a darlo a conocer entre el público español.

Game Masters

SHIGERU MIYAMOTO

Un genio a la sombra de N64

Shigeru Miyamoto contestó a nuestras preguntas antes de la salida de N64.

Game Masters

EL CREADOR DE PLAYSTATION HABLA PARA HOBBY CONSOLAS

KEN KUTARAGI: un hombre, una máquina

Game Masters

Hablamos con uno de los programadores de moda.

DAVE PERRY, madera de ídolo, alma de programador genial.

Poniendo caras

Daros a conocer a los genios del sector fue una de nuestras prioridades, y por la sección Game Masters pasaron muchas de las personalidades del momento.



En este tablero se disputaban las apasionantes partidas del juego.

Divido en dos entregas, este juego de mesa incluía tablero, billetes y tarjetas de preguntas.

EL GRAN JUEGO DE HOBBY CONSOLAS

Los números 54 y 55 de Hobby incluyeron un juego de mesa creado por nosotros que mezclaba elementos del Monopoly o del Trivial, y que estaba ambientado en el mundo de los videojuegos. ¡Era muy divertido!



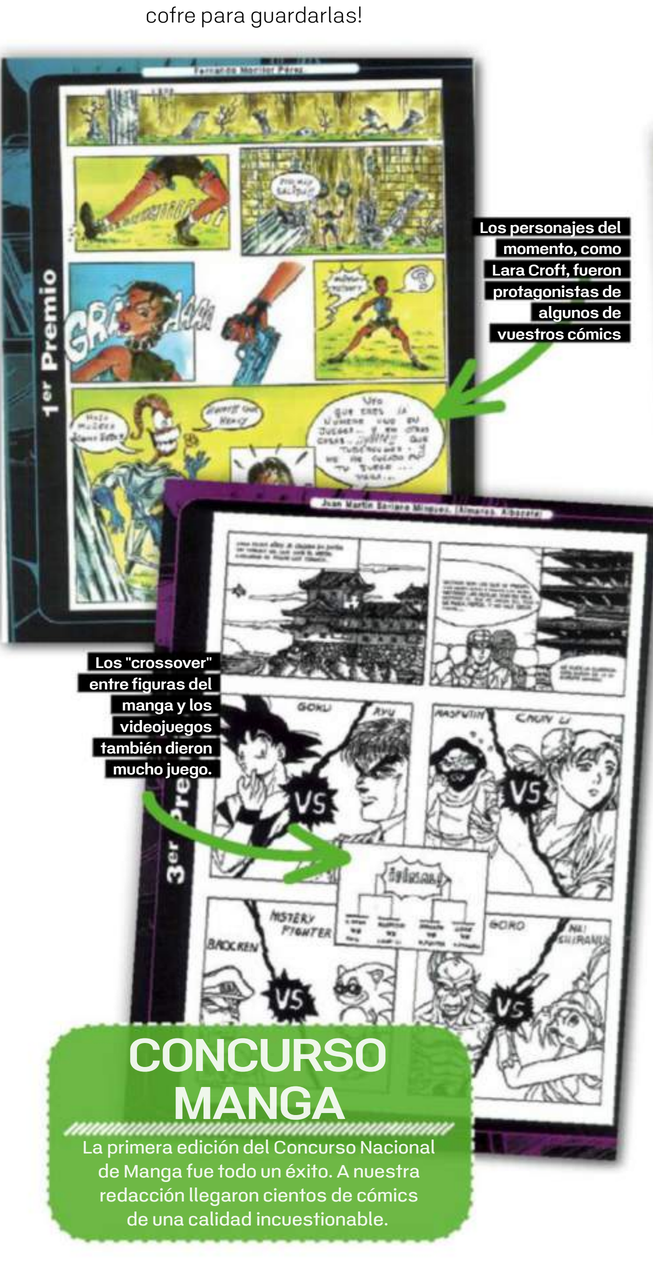
¡SIN PUNTUAR!

Además de *Super Mario 64*, en esta época hubo otro juego que no puntuamos. La peculiaridad de su desarrollo, junto a la falta de traducción, hicieron que *Torico* para Saturn se quedara sin nota.



LOS VHS DE DRAGON BALL

En el número 62 incluimos una película en VHS de Dragon Ball. Vuestra reacción fue tan positiva que esta práctica se convirtió en algo habitual... ¡e incluso os ofrecimos un cofre para guardarlas!



Los personajes del momento, como Lara Croft, fueron protagonistas de algunos de vuestros cómics

Los "crossover" entre figuras del manga y los videojuegos también dieron mucho juego.

CONCURSO MANGA

La primera edición del Concurso Nacional de Manga fue todo un éxito. A nuestra redacción llegaron cientos de cómics de una calidad incuestionable.

moldeando hobby consolas

Además de los nuevos contenidos, los cambios estéticos también fueron importantes en este periodo de la revista, y muchas secciones habituales se beneficiaron de una nueva maquetación mucho más clara y adaptada a vuestras necesidades.

Nace Hobby Classics

En el número 54 iniciamos esta sección, en la que recordábamos algunas joyas del pasado. ¡Siempre nos ha encantado el "retro"!

El sumario evolucionó para ser mucho más claro que nunca.

Secciones como El Sensor o las Listas de éxitos se remodelaron por completo.

En alta resolución

imágenes muy espectaculares y a gran tamaño de los juegos más esperados del momento desfilaron por esta nueva sección.



MANGA ERÓTICO

Nuestros dos reportajes sobre manga erótico estuvieron rodeados de polémica. Algunas de vuestras cartas reflejaron mucho entusiasmo con la temática y otras fueron bastante críticas por lo "explícito" de ciertas imágenes.

No solo os los presentamos... ¡también os enseñamos a cuidar un Tamagotchi!



SIEMPRE ATENTOS

En Hobby Consolas no solo estábamos pendientes de la actualidad de los videojuegos. Antes de la llegada de los Tamagotchi a España ya os adelantamos sus posibilidades. ¡Y fueron todo un éxito!

Los concursos más originales

La originalidad de los concursos fue en aumento y cada vez requerían de una participación más activa (y divertida) por vuestra parte. ¡Casi cada mes os liábamos alguna diferente!





Bust a Move 2

¡¡Demuestra tu habilidad con el juego más adictivo de la historia y consigue premios explosivos!!

¡RASCA Y GANA!

Los clásicos "Rasca y Gana" de la época también se adaptaron al formato de Hobby Consolas, y estuvieron presentes en diferentes sorteos.

PANTALLA

Sé auténtico, compra sólo juegos originales.

COMIENZA LA LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA EN LOS VIDEOJUEGOS

¿JUEGOS PIRATAS? NO, GRACIAS

NO A LA PIRATERIA

Desde sus inicios, Hobby Consolas siempre ha dejado clara su postura frente a la piratería en los videojuegos, y ya en 1996 publicamos un reportaje en el que os hablábamos de los efectos de esta práctica.

DESAFIOTOTAL

TE RETAMOS A SUPERAR EN ESTOS JUEGOS, LAS PUNTUACIONES DE NUESTROS JUGONES DEL CLUB NINTENDO. SI LO CONSIGUES... PREPÁRATE.

Ser el mejor a los mandos tuvo su recompensa gracias a este concurso, en el que os retamos a demostrarlo.

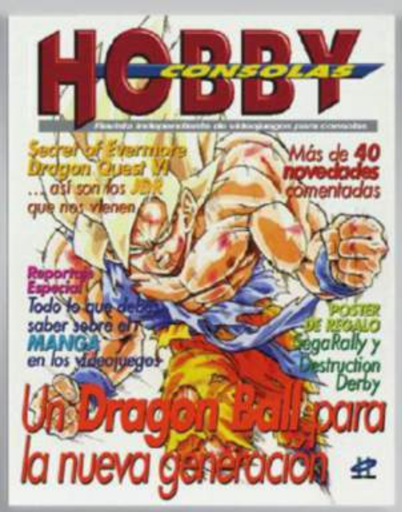


marchando una de tapas

Nuevas consolas, héroes y sagas que iniciaban su leyenda... las portadas de esta época de Hobby Consolas nos dejaron imágenes inolvidables. ¡Vamos a recordarlas!



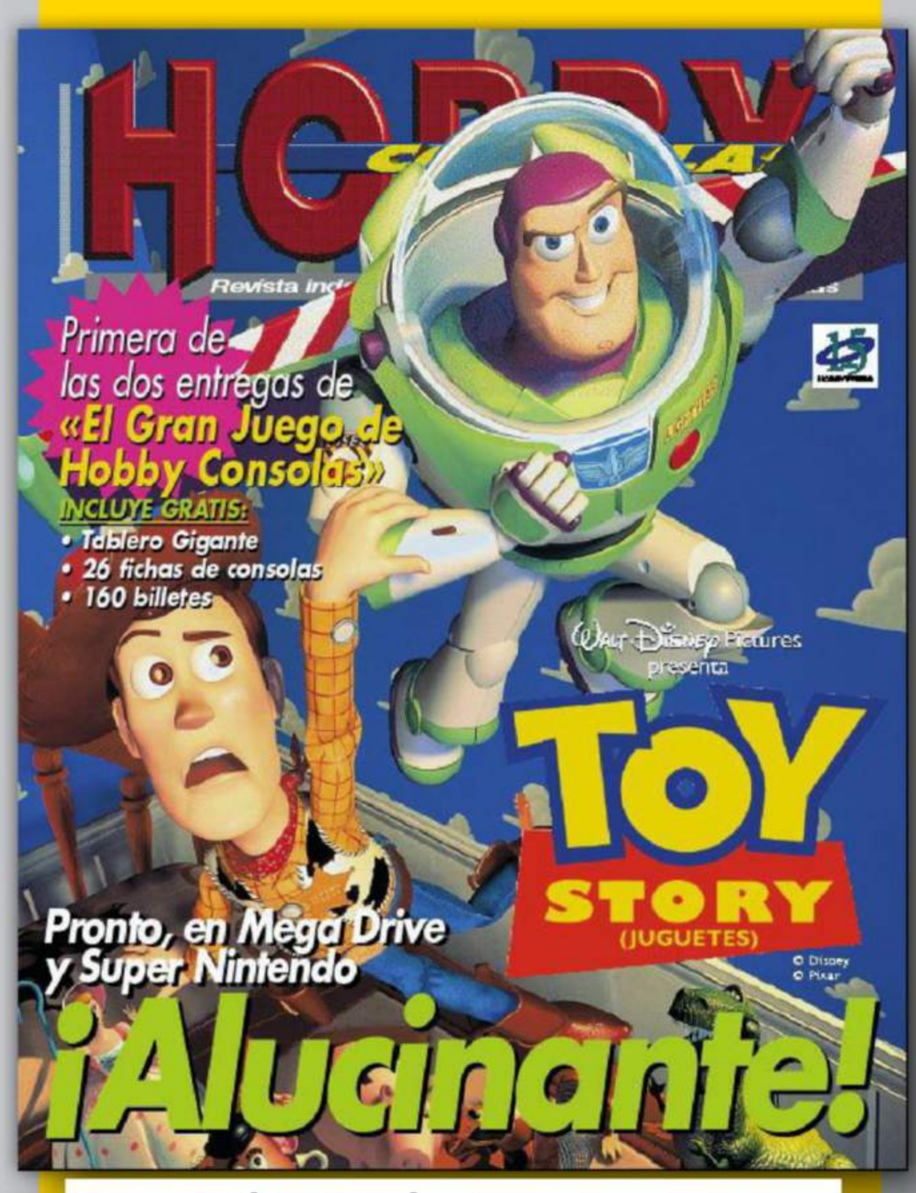
NÚMERO 52. La avalancha de juegos de lucha que venía compartió protagonismo con los primeros juegos de "Ultra 64" (Nintendo 64), de los que os mostramos imágenes exclusivas,



NÚMERO 53. Dragon Ball volvía a repetir como motivo principal de una de las tapas de Hobby Consolas con una espectacular imagen, que servía como carta de presentación a sus nuevo juego.



NÚMERO 55. El rol siempre fue uno de los géneros en los que destacó Super Nintendo. Y, a pesar de la veteranía de la consola, la salida de *Secret of Evermore* consiguió acaparar nuestra atención.



el gran juego de hobby consolas

EL NÚMERO 54 nos mostraba en su portada a Woody y a Buzz Lightyear, la pareja de moda en aquel momento tras el estreno de Toy Story. Pero, para juego con vida propia, el que os regalamos con esta revista. Ni más ni menos que la primera de las dos entregas de "El Gran Juego de Hobby Consolas", un entretenimiento de mesa indispensable en la época, que estaba compuesto por un gran tablero, fichas de consolas, billetes... ¡y unas reglas de lo más divertidas!



NÚMERO 56. PlayStation llegó pisando a fondo en España y buena prueba de ello fue el estreno de *Ridge Racer Revolution*, al que dedicamos nuestra portada en un número repleto de novedades.



NÚMERO 57. La avalancha de juegos de fútbol que recibimos en 1996 hizo que dedicáramos nuestra portada (y un extensísimo reportaje en el interior) a los simuladores del deporte rey. ¡Todo un golazo!



NÚMERO 58. Los Juegos Olímpicos de Atlanta de 1996 tuvieron, como no podía ser de otra forma, su videojuego oficial. Y nosotros lo celebramos con esta portada y sorteando 100 juegos.



NÚMERO 60. *Time Commando* nos sorprendió por su historia, que nos llevaba a visitar diferentes épocas de la humanidad, como la prehistoria o un futuro... que sirvió de ambientación a esta portada.



NÚMERO 61. ¡Y seguíamos locos por el fútbol! La llegada de *World Wide Soccer* a Saturn nos hizo dedicarle nuestra portada, regalaros un póster gigante y sortear 1.000 balones. ¡Casi nada!



NÚMERO 62. La guerra también estalló en la nueva generación de consolas. Y esta imponente imagen de *Soviet Strike* sirvió de anticipo al conflicto bélico que se nos avecinaba en estas plataformas.



NÚMERO 63. Llevaba muchos meses dando que hablar, pero por fin *Super Mario 64* se mostraba en todo su esplendor a los jugadores españoles gracias al genial reportaje que preparamos.



NÚMERO 64. La lucha y el rol se fusionaron en *Tobal N°1*, un juego diseñado por Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, que fue el protagonista absoluto de la portada de este número.



NÚMERO 65. Las carreras de *Manx TT* saltaron de los salones recreativos hasta los circuitos de Sega Saturn. La nueva consola de Sega volvía a demostrar todo su potencial.

HOBBY CONSOLAS

Revista ind... para consolas

¡¡Suplemento 32 páginas!!

Ganadores del Concurso de Mangas

Se acercan...
«Nights»
«Los Pitufos»
«Pocahontas»
«Sonic 3D»
«F-1»

«Super Mario 64», «Sonic Xtreme» y «Crash Bandicoot»

Tres Juegos que harán época

un auténtico trío de ases consolero

EL NÚMERO 59 mostraba en su portada a los 3 iconos de las principales consolas del momento: Saturn, PlayStation y la inminente Nintendo 64. Así, Sonic, Mario y Crash Bandicoot representaban en una sola imagen la apasionante batalla que vivirían estos sistemas durante varios años y miles de páginas de Hobby Consolas.



llega nintendo 64 a españa

EL NÚMERO 66 tuvo a en su portada a una invitada muy especial: Nintendo 64. Tras muchos meses de rumores sobre sus características técnicas, su precio de lanzamiento o su nombre definitivo, la consola anteriormente conocida como "Ultra 64" por fin efectuaba su lanzamiento en España. ¡Y nosotros os lo contamos todo!









NÚMERO 67. Cazar dinosaurios nunca fue una experiencia tan alucinante hasta la llegada de Turok, el nuevo "crack" para Nintendo 64, que protagonizó una brutal portada.



NÚMERO 68. El fútbol repetía en nuestra tapa gracias a las nuevas entregas de *International Superstar Soccer*... ¡y a la entrevista exclusiva que realizamos al defensa brasileño Roberto Carlos!



NÚMERO 69. Un número tan sugerente merecía una portada a la altura. Y esta "picantona" luchadora de *Fighters Megamix*, el nuevo éxito de Saturn, fue la responsable de darle "chicha" al asunto.



NÚMERO 70. La nueva apuesta de Sony tenía nombre propio: *Medievil*. En este número os anticipamos muchos detalles del juegazo que se marcaría posteriormente Sir Daniel Fortesque.



NÚMERO 71. La velocidad volvía a ser la reina de nuestra portada. En esta ocasión la "pole" era para *Fórmula-1 97*, que compartía parrilla de salida con nuestra entrevista exclusiva a Lara Croft.



NÚMERO 72. Los dinosaurios de *Jurassic Park* se mostraban más terroríficos que nunca en consola gracias Saturn y PlayStation... casi tanto como el brutal Tyranosaurio que salía de nuestra tapa.



NÚMERO 73. ¿Le echabais de menos? Goku, gracias a la llegada de *Dragon Ball Final Bout*, volvía a ser el motivo principal de una de nuestras portadas. ¡Lo que le gustaba lucir palmito en Hobby Consolas!



NÚMERO 74. Raúl González, el delantero del Real Madrid y de la Selección Española, se convirtió en la nueva imagen de *FIFA* y en uno de los pocos privilegiados futbolistas en salir en nuestra portada



NÚMERO 75. El regreso de Lara Croft en *Tomb Raider 2* fue la noticia bomba de la Navidad de 1997. Aunque también os hablamos de un prometedor juego: *Metal Gear Solid*. ¿Os suena de algo?

un trabajo hecho con entusiasmo

por **JUAN CARLOS GARCÍA**



bio

JUAN CARLOS GARCÍA es el actual responsable de acciones especiales en Axel Springer.

ES UNO DE LOS "PADRES FUNDADORES" de Hobby Consolas , un proyecto en el que se embarcó después de pasar por la mítica revista Micro Hobby.

SU DILATADA EXPERIENCIA EN LA EDITORIAL ha hecho que su nombre figure en el staff de publicaciones como TodoSega, Hi-Tech o la Revista Oficial Nintendo.

He de reconocer que soy un desmemoriado total. Me cuesta muchísimo echar la vista atrás 25 años y recordarme, recordar una editorial llamada Hobby Press, un día de febrero de 1990, frente a una máquina de escribir electrónica, dando a luz una reseña sobre "el videojuego que más te gustara" (entrecomillo la petición de mi ex-jefe y amigo Amalio Gómez), o sea, *Chase HQ*.

Pero cuando lo hago, es decir, echo la vista atrás, reconozco el comienzo de una vida, la mía y también la de un buen número de amigos que desde entonces hemos compartido. Y eso genera mogollón de endorfinas. Aunque no quita lo de la falta de memoria. Por cierto, que si a alguno le traiciona la ídem, mi nombre es Juan Carlos García, y entre otras cosas fui Giancarlo Vialli en Hobby Consolas, trabajé para TodoSega y Hi-Tech, dirigí la Revista Oficial Nintendo, creé Aprende y Juega con Pokémon... y ahora afronto nuevos proyectos en la editorial, pero no pienso dejar que el área de videojuegos de Axel Springer se deshaga de mi tan fácilmente...

Desde mi entrada en la editorial, en el año 90, he tenido la oportunidad (y el enorme privilegio) de conocer a las personalidades más relevantes del mundo de los videojuegos.

Perdonad si lo he dicho todo muy rápido. Es que el "desmemoriamiento" me obliga a enumerar con rapidez cuanto me venga a la mente de aquellos tiempos. A ver, no es que se me haya olvidado todo, pero está claro que no tengo el memorión de Sonia Herranz, la Teniente Ripley, que se sabe actores, películas, videojuegos y años; ni la capacidad de Javi Abad para recordar cosas con precisión absoluta. En eso me ganan; en años de experiencia, no. A Sonia (directora de PlayManía, responsable en Hobby Industria y bloguera de opinión) y a Javi (jefe del área de videojuegos y entretenimiento de esta casa), los entrevisté, los acompañé a sus sitios e incluso los dirigí. A ti también un poquito, director general Manuel del Campo...

Ser el más mayor de esta clase me permite presumir de un montón de cosas. Por ejemplo, del entusiasmo y las ganas que le poníamos a todos los proyectos. Eso sí lo recuerdo bien. No importaban las horas, trabajar toda la noche, los fines de semana, ¡teníamos una responsabilidad con los lectores! Y además nos A-P-A-S-I-O-N-A-B-A escribir sobre videojuegos, nos sentíamos importantes, genuinos. Luego tus amigos no entendían bien qué hacías en eso que tú llamabas trabajo. Pero para nosotros era la bomba.

Tus amigos no entendían bien qué era eso que hacías en eso que tú llamabas trabajo. Pero para nosotros era la bomba

No existía Youtube, no había revistas online, no conocíamos los usuarios únicos y las páginas vistas, pero Hobby Consolas superaba los 150.000 ejemplares mes, Playmanía a veces vendía más que la propia HC y Nintendo Acción rondaba los 90.000. Con el cariño y la pasión que le poníamos a cada captura de pantalla, cada comentario (ahora se llaman reviews), cada viaje, lo raro habría sido no tener éxito. Es verdad que mientras tanto, la audiencia, o sea vosotros, madurabais y os hacíais más expertos, nos acompañabais y nos exigíais: demandabais más profundidad, más comentarios críticos, mejores imágenes, y por supuesto, criterio.

Como decía, ser el mayor de esta clase también me permite presumir de haber conocido y experimentado juegos, consolas, proyectos y personalidades antes que nadie. Recuerdo que antes de ser una industria global, antes de los embargos y la confidencialidad, Nintendo se presentó un día en nuestras oficinas con un Project Dolphin bajo el brazo. Recuerdo que nos enviaban ROMS para poner en una placa que al conectarla a la ranura de Mega Drive o Super Nintendo, nos permitían sentir la experiencia de mil y un juegos antes que los demás. Para eso éramos la prensa de videojuegos, ¿no?

De un frío día de febrero de 1990 hasta hoy, incluso el tiempo meteorológico ha cambiado. Pero me maravilla la forma en que Hobby Consolas ha sabido seguir presente en el universo de los videojuegos. Sus equipos han sabido superarse, relanzar la revista con un nuevo diseño y reinventarse en el hipercompetitivo mundo online. No está mal recordar todo eso, para lo desmemoriado que es uno...

HOBBY CONSOLAS



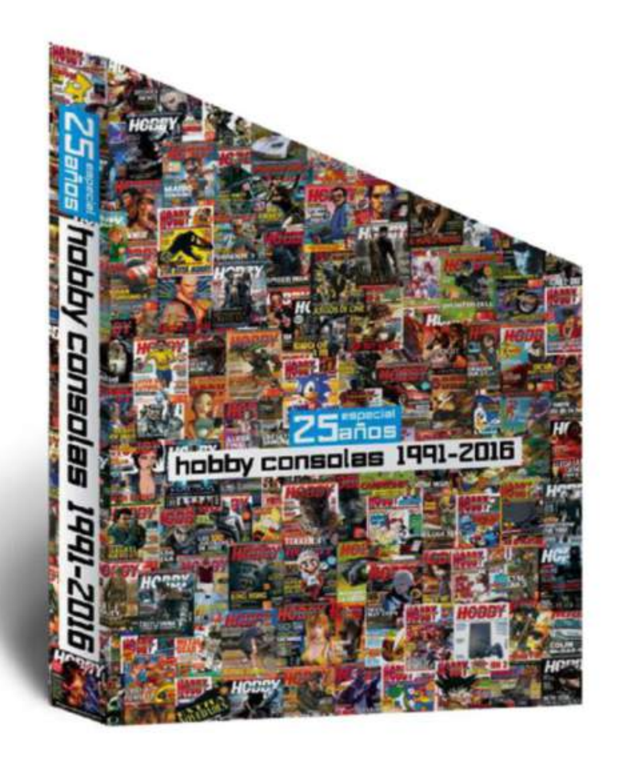
plan de la coleccin

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93
Nº 2 (HC 296): Años 94/95
Nº 3 (HC 297): Años 96/97
Nº 4 (HC 298): Años 98/99
Nº 5 (HC 299): Años 2000/01
Nº 6 (HC 300): Años 02/03
Nº 7 (HC 301): Años 04/05
Nº 8 (HC 302): Años 06/07
Nº 9 (HC 303): Años 08/09
Nº 10 (HC 304): Años 10/11
Nº 11 (HC 305): Años 12/13
Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número, aprovecha nuestra **oferta de suscripción**:

12 números de Hobby Consolas + archivador para la colección por solo

33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**

EXCLUSIVA GAME

EXCLUSIVA GAME

UAC PACK

LA EDICIÓN UAC PACK INCLUYE:

* JUEGO DOOM EN FORMATO FÍSICO.
* MANUAL DE LA UAC.
* PARCHES DE TELA DE LA UAC.
* PÓSTER DE LA UAC.
* PACK DE BONIFICACIÓN EXCLUSIVA "PAQUETE MULTIJUGADOR DE DEMONIOS"

DISPONIBLE EN:  

FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO: 13/05/16

CAPTURA LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES